CATÁLOGO

I SALÓN DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO

MIYAZAKI: ENTREVISTA EN EXCLUSIVA

TODO SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS

EL PRIMER MANGA DE MAKAKO

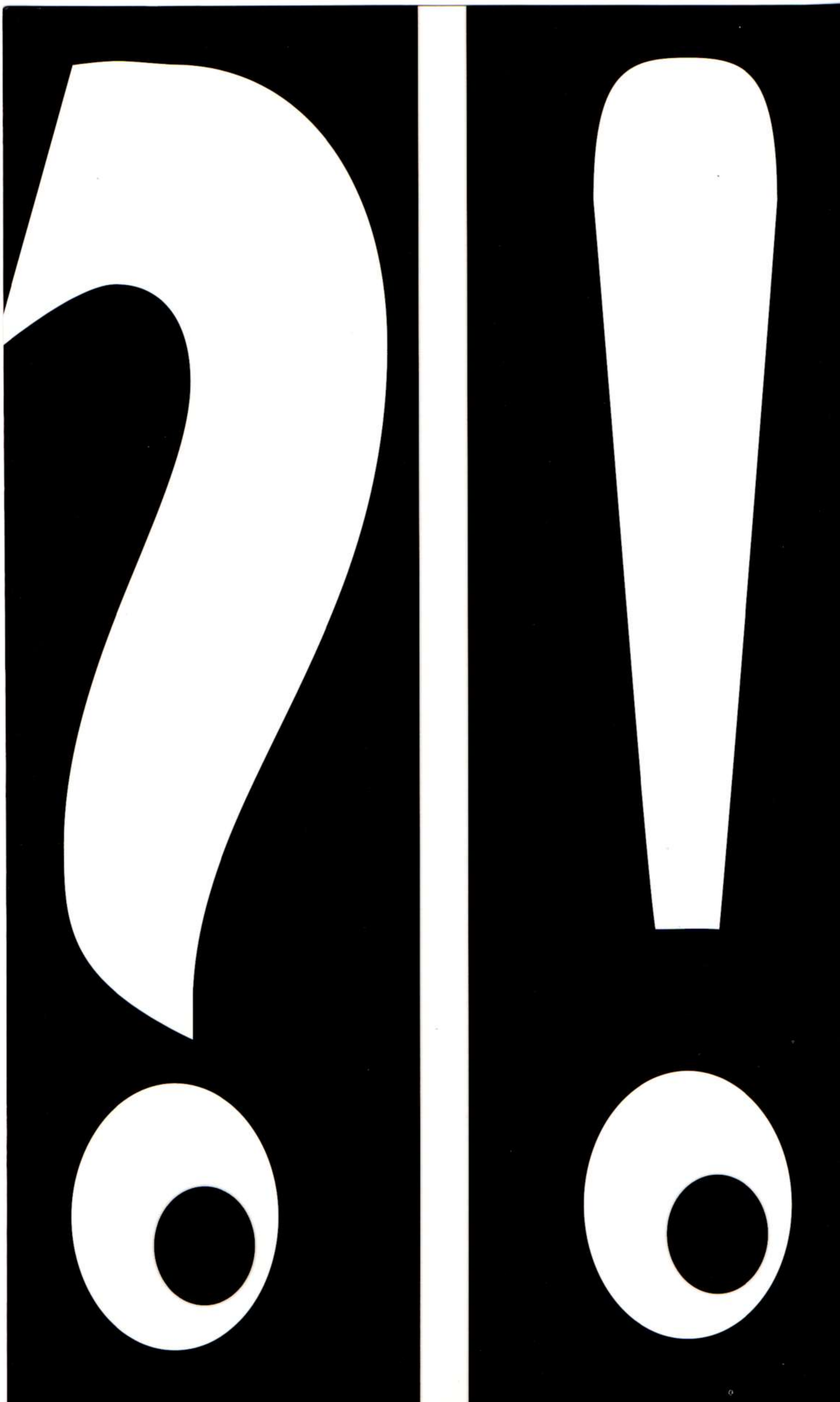
POLÉMICA DRAGON BALL

GUÍA DEL VIDEOJUEGO'95

LOS MANGAS GANADORES DEL CONCURSO

P.V.P.: 495 PTAS.

?! FICOMIC



LA PRIMERA EDICIÓN DEL SALÓN DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO TIENE POR MISIÓN HACEROS DISFRUTAR DURANTE TRES DÍAS DE VUESTRO ENTRETENIMIENTO PREFERIDO. LOS EXPOSITORES Y LA ORGANIZACIÓN DEL CERTAMEN HEMOS TRABAJADO PARA CONSEGUIRLO. NOS VOLVEREMOS A VER EL AÑO QUE VIENE, PORQUE ESTE SALÓN TIENE CUERDA PARA RATO.

LA PRIMERA EDICIÓ DEL SALÓ DEL MANGA, L´ANIME I EL VIDEOJOC TÉ PER MISSIÓ FER-VOS GAUDIR DEL VOSTRE ENTRETENIMENT PREFERIT AL LLARG DE TRES DIES. ELS EXPOSITORS I L´ORGANITZACIÓ DEL CERTAMEN HEM TREBALLAT PER ACONSEGUIR-HO. ENS TORNAREM A VEURE L´ANY VINENT, PERQUÈ AQUEST SALÓ TÉ CORDA PER A ESTONA.

I SALÓN DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO DE BARCELONA

DEL 27 AL 29 DE OCTUBRE DE 1995

CATÁLOGO

Director del Salón:	Carles Santamaria
Relaciones internacionales y prensa:	Alejandra Riera
Secretaria:	Pilar Gutiérrez
Asistente:	Jacinto Ciprés
Coordinación del catálogo:	Jordi Sánchez Navarro Jesús Manuel Montané
Diseño gráfico:	Toca'l Dos
Comisarios de las exposiciones:	Jordi Sánchez Navarro Jesús Manuel Montané
Programación sala de actos:	Jordi Sánchez Navarro
Comité ejecutivo:	Josep Maria Berenguer Jordi Figueras Julia Galán Jordi García Sempere Juan Carlos Gómez Luis López de Val Rafael Martinez Albert Mestres Joan Navarro Carles Santamaria
Fotomecánica:	Pacmer
Imprime:	Aleu, S.A. Zamora, 45
Depósito legal:	D.L.B. 40792-1995
Edita:	Ficomic, Palau 4 baixos 08002 BCN
Ilustración portada:	HI NO Tori Studio

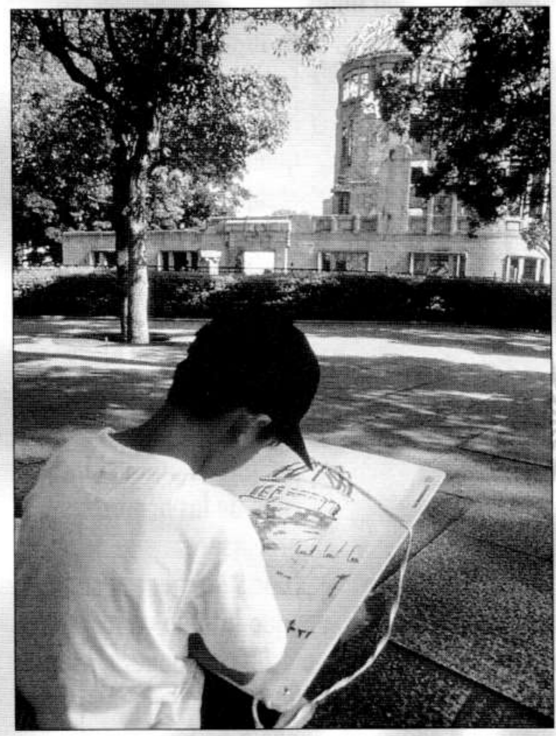
El Copyright de las historietas y de los artículos corresponde a sus autores. El Copyright de las viñetas reproducidas en los textos corresponde a sus autores, agentes o editores originales.

ENCUENTRO DE CULTURAS

Este 1er Salón del Manga, Anime y Videojuego marca un hito en la interacción cultural entre Japón y España. El auge constante en el número de interesados por la cultura popular japonesa en el seno de la juventud española podría denominarse ya de "fenónemo sociológico".
Como socióloga, investigadora y enseñante del idioma japonés, me he planteado unas preguntas concretas: ¿Por qué ese interés tan vivo como inusitado? ¿Qué significa para los jóvenes españoles la cultura japonesa? ¿Cómo la ven y la asimilan? ¿Son muy distintos los jóvenes japoneses de los jóvenes españoles?
En primer lugar, gran parte de los que en España emprenden el estudio del japonés han sido antes admiradores de su cultura. A lo largo de estos años de enseñanza del japonés, me he dado cuenta que, precisamente, aquellos que se sienten más motivados y perseveran durante más tiempo en el estudio del idioma, son los alumnos que estudian por una razón tan simple como: "me atrae Japón; me gusta su cultura"; "me impresionó tanto *Akira* que decidí aprender japonés". Estas y otras apreciaciones similares, como cultura popular, manga, anime, música, cine, arte y arquitectura, son los temas en los que coinciden mayor número de jóvenes interesados en el Japón. Conocer a otros jóvenes japoneses les ha movido también a desear estudiar el idioma. La mayor parte siente fascinación por el pensamiento tradicional y por la estética.
Es muy posible que en nuestro modo de apreciación de la estética existan características que, por una parte coincidan y que por otra contrasten con la estética japonesa. Este factor puede producir una especial atracción mutua.

Es significativo que Ernesto Francisco Fonollosa, quien llegó a Japón en 1878, y a quien se debe la recuperación de inmumerables obras artísticas japonesas que no eran apreciadas en aquella época, fuera de origen español. La fascinación que en Ernesto F. Fenollosa produjo el arte del Ukiyoe (uno de los géneros precursores de la actual forma de manga) su interés por el teatro de Nôh -del que tradujo varias obras- por la caligrafía y por la estética japonesa, es muy similar al arrobamiento que produce en nuestros jóvenes un edificio de Tange o de Isozaki, las colecciones completas de su manga favorito, un anime de Miyazaki o el último CD de Sôjiro, Kitaro o de Ryuichi Sakamoto.
Las fuentes en las que han bebido, por otra parte, estos artistas tan admirados ahora por ciertos sectores de nuestra juventud han sido muy variadas y cosmopolitas. Así, resulta quizás más fácil la identificación, manteniéndose, por otro lado, la diferencia suficiente como para atraer el interés y dejar libre la imaginación.
Básicamente, el género manga, el anime o el videojuego apuntan a una globalización cada vez más acusada. Para nuestras generaciones más jóvenes, la cultura popular japonesa actual tiene los ingredientes justos de "occidentalización" que los hacen identificables y, además, el "exotismo"

adecuado como para que su imaginación se satisfaga plenamente.
¿Y los jóvenes japoneses? Quizás se podría decir lo mismo, pero al revés: la "occidentalización" sería para ellos "exótica" y liberadora.
El grado de originalidad se acentúa precisamente si se incorpora a la ficción elementos occidentales. Las características autóctonas y el transfondo "japónico" serían algo cercano e identificable, próximo y cotidiano.
En estas circunstancias, en el arte o la arquitectura, cierto exotismo mezclado con la tecnología más futurista atrae poderosamente la atención y, en el caso de manga y anime, si se añade un tono de

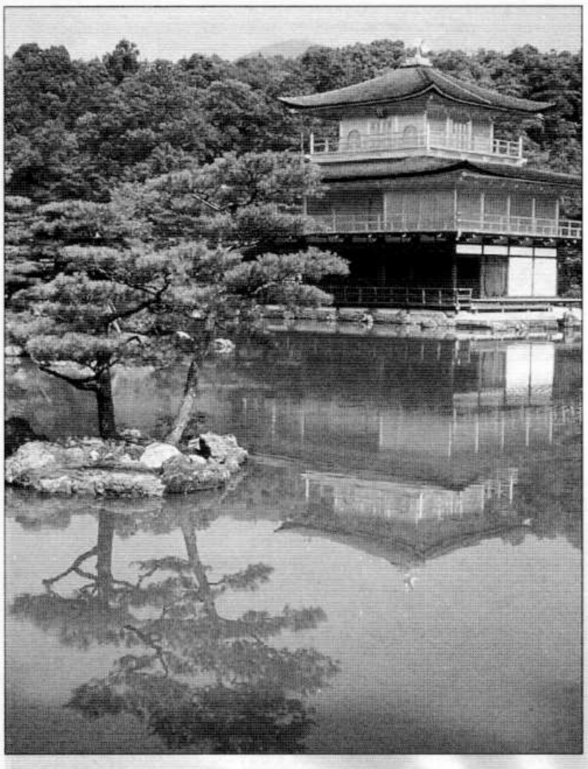


violencia catastrófica, el público puede alcanzar una experiencia tanto catártica como lúdica.
Los creadores japoneses que han sabido atraer nuestra admiración lo han conseguido por su creatividad, porque partiendo de moldes universales han tenido la genialidad de producir algo propio y, a continuación, ponerlo a disposición del mundo entero.
En Japón, por ejemplo, el género manga ha influido de forma decisiva en el lenguaje literario actual. Una de las novelas más leídas de los últimos años, *Kitchen*, de Yoshimoto Banana (traducida al castellano por Lourdes Porta y Junichi Matsura) está escrita en un estilo típico del género *shôjo* (léase *shôyô*) de manga. El lenguaje es intimista y cercano como si la protagonista, en primera persona, relatara a otra jovencita como ella, sus actos y pensamientos más íntimos. Esta novela ha sido traducida también al alemán y al italiano, versiones que, al igual que la española, vieron la luz antes que la traducción inglesa. Y eso a pesar del mayor contacto cultural que tiene Japón con los Estados Unidos, lo que pone de manifiesto ese *universalismo* de una obra típica de la cultura popular japonesa actual.
¿Es muy diferente la juventud japonesa de la juventud española? Como he mencionado anteriormente,los jóvenes españoles llevan una vida similar a la de cualquier joven japonés y tiene más o menos valores similares. Pero, en Japón no existen tantas diferencias entre unos y otros sectores de la juventud; aun en el campo, en Japón se percibe una "urbanización" de la cultura y, generalmente, los valores, expectativas y vida cotidiana son parecidas entre los jóvenes.
Actualmente, las generaciones que han crecido en estos últimos años de paz y prosperidad para Japón, son bastante diferentes a sus mayores; valoran mucho la diversión, el ocio compartido, los viajes y, lo que es más importante es que pueden permitirse esas aficiones.
La cultura popular japonesa es muestra del cambio en su sociedad. Existe cierto nihilismo -los adultos lo llamarían egoismo e irresponsabilidad- pero la juventud japonesa no es en absoluto, una juventud desencantada; simplemente, sus objetivos no son ya tan solo el trabajo y el ahorro, sino realizar una actividad que no les resulte pesada y que les permita satisfacer sus aficiones, sus viajes y la adquisición de bienes de consumo. La potencia económica internacional conseguida por su país les proporciona serenidad y confianza. Al tiempo que hacen propia la cultura occidental y consumen sus productos, recrean su cultura y la inventan un poco. El resultado es muy atractivo.

ALGUNOS DATOS HISTÓRICOS

1653 Baltasar Gracián escribe en su obra *El criticón* que "los japoneses son los españoles de Asia".

1885 Se inaugura el consulado español en Yokohama.



1888 Primera Exposición Universal en Barcelona. Japón participó en dicha exposición creándose en Catalunya un clima receptivo hacia lo japonés.

1893 Se funda en Tokyo la Sociedad de Lengua Española.

1897 Se firma en Madrid el Tratado de Amistad y Relaciones Generales entre España y Japón. Creación de la Escuela de Lenguas Extranjeras de Tokyo (actualmente Universidad).

1898 Publicación parcial de algunos estudios de música japonesa de Julio Casares.

1913 Publicación de *Método práctico para aprender japonés* del profesor Gen Muraoka (Tokyo).

1921 Comienzan a publicarse algunas obras de Vicente Blasco Ibáñez en japonés.

1924 Traducción de obras de Pío Baroja al japonés. Se publican varios diccionarios japonés-español.

1936 Se celebra en Madrid una exposición de grabados japoneses.

1957 Se funda en Japón la Sociedad Hispánica "Casa de España".

1962 En Barcelona, se inaugura una exposición de Cerámica y Arte Popular Japonés. A lo largo de los años 60, el escultor catalán Eduard Serra realiza varios viajes a Japón, adquiriendo cerámica para el Museo Etnológico de Barcelona.

1964 Se publica en Japón el *Gran Diccionario Japonés-Español* recopilado por el profesor Tai.

1989 Se crea el Centre d´Estudis Japonesos en el seno de la Universitat Autònoma de Barcelona.

1990 Se crea el Instituto de Japonología con el fin de fomentar la investigación en el área de los estudios japoneses.

1991 Primer simposio Internacional del Instituto de Japonología.

1994 Exposición de arte japonés en la Fundación Juan March. Exposición *El Siglo de Oro del Arte Japonés* en el Palacio de Velázquez del Retiro de Madrid.

María R. del Alisal

María R. Del Alisal es profesora del Departamento de Japonés de la Escuela Oficial de Idiomas y fundadora del Instituto de Japonología

Fotos: Jaume Altadill

BOOM MANGA

LOS COMIENZOS: EL MERCHANDISING A LA SOMBRA DEL ÉXITO.

Una de las preguntas que más frecuentemente nos hacemos los que nos movemos en el mundillo del manga y el anime es la de... ¿Qué tendrán las narraciones japonesas que consiguen atrapar a los lectores de unas formas tan absorbentes? Si repasamos las escasas series japonesas emitidas por TV en las décadas de los 70, podemos observar que más de la mitad de ellas fueron auténticos éxitos: *Heidi, Marco, El Perro de Flandes, La Abeja Maya, Mazinger Z, Candy Candy, Comando G, El Bosque de Tallac*...

Y el primer contacto de nuestro país con los manga, se produjo por la vía del merchandising que generó el éxito de esas series. Lógicamente, lo primero fueron los cromos y cuentos basados en *Heidi*, en 1976. Posteriormente Editorial Grijalbo lanzaría álbumes en el más puro formato franco-belga, en los que se recogían las andanzas del tan maltratado por la censura *Mazinger* Z. La explotación de estos fenómenos se produjo, con mayor o menor incidencia, sobre numerosas series de dibujos animados de TV, no sólo japonesas. En su mayor parte estos productos eran "guionizados y redibujados" en nuestro país, y no tienen más valor que el anecdótico.

LOS AÑOS OCHENTA: EL PRIMER EXPLORADOR.

Pero el auténtico introductor de los manga en España fue José María Berenger, el artesanal editor de *El Víbora*, siempre a la búsqueda de historias que pudieran conectar con los gustos de su variopinto, pero inquieto, público. Berenguer se fijó en Yoshihiro Tatsumi, un autor japonés de historias muy peculiares, que daría lugar al género gekiga. Simplificando, podríamos decir que eran historietas de autor, historietas que caben en la definición de "Arte y Ensayo", muy alejadas de la ya ingente producción industrial japonesa, sometida a los criterios de la comercialidad, de aquellos años. *El Víbora* comenzó a publicar historietas de Tatsumi en lo largo del año 1980, y culminó el año 1984 con la edición del álbum *Que triste es la vida, y otras historias*.

Con esta sóla excepción, podríamos cerrar la década de los ochenta en las que las explotaciones comerciales siguieron produciéndose sobre series como *Candy Candy, Belfy y Lilibit, Hello Sandybel, Nils Holgersson, Sherlock Holmes, Chopy y la Princesa, Oliver y Benji*, y tantos, y tantos otros.

Es de destacar que, frecuentemente, se editaban en video las series y que debieron de gozar de algún tipo de éxito, ya que provocaron la edición de otras series que no habían sido emitidas por TV, como es el caso de *Nausicaä del Valle del Viento*, o *Area 88*. Nombres como Ivex, Chiqui Video, Infantil Video, Kitty Video... son de sobras conocidos por todos los aficionados a la arqueología del anime.

LOS PRIMEROS NOVENTA: ALGO FLOTA EN EL AMBIENTE.

Es en el primer año de la década, cuando el manga hace su triunfal aparición en España, coincidiendo con otros países europeos. Y tiene un nombre: *Akira*, de Katushiro Otomo.
Detrás de *Akira*, se esconde uno de los proyectos editoriales más ambiciosos e inteligentes: Kodansha, editora de *Akira*, decide utilizarla como punta de lanza en su apertura a los mercados occidentales. Amparada en el grandioso éxito del manga, y en las excelencias de la película, consigue que Marvel se interese por la serie y que la edite para los USA. En los últimos años de los ochenta, en Estados Unidos, habían aparecido tímidamente algunas series de manga. Publicadas por editoriales independientes (Eclipse y Viz), habían conseguido llamar la atención de un reducido número de lectores que se iba ampliando, y habían ofrecido series como: *Mai, Lone Wolf and Cub, Kamui, Area 88*... Este fenómeno no había pasado desapercibido para los lectores españoles que comenzaban a prestar atención a algunas de estas series. Ediciones B, la editorial que publicó *Akira* en España, la consideró como un hecho aislado y no como el principio de un fenómeno, ya que no editó más colecciones de manga. Pero *Akira* supuso el disparo de salida, hacia la "mangamanía". Esta moda, que parecía venir de los USA, no pasó desapercibida a las editoriales españolas que comenzaron a tomar posiciones. En ese mismo año 90, aparecía un número especial de la revista *Krazy Comics* dedicado al Japón, y Planeta-DeAgostini lanzaba dos colecciones de historietas creadas en Hong-Kong bajo el sello unificador de Oriental Heroes. Y al año siguiente Norma Editorial lanzaba tres álbumes de gran formato en los que se recogía la aventura *Pesadillas*, de Katsuhiro Otomo, el creador de *Akira*.

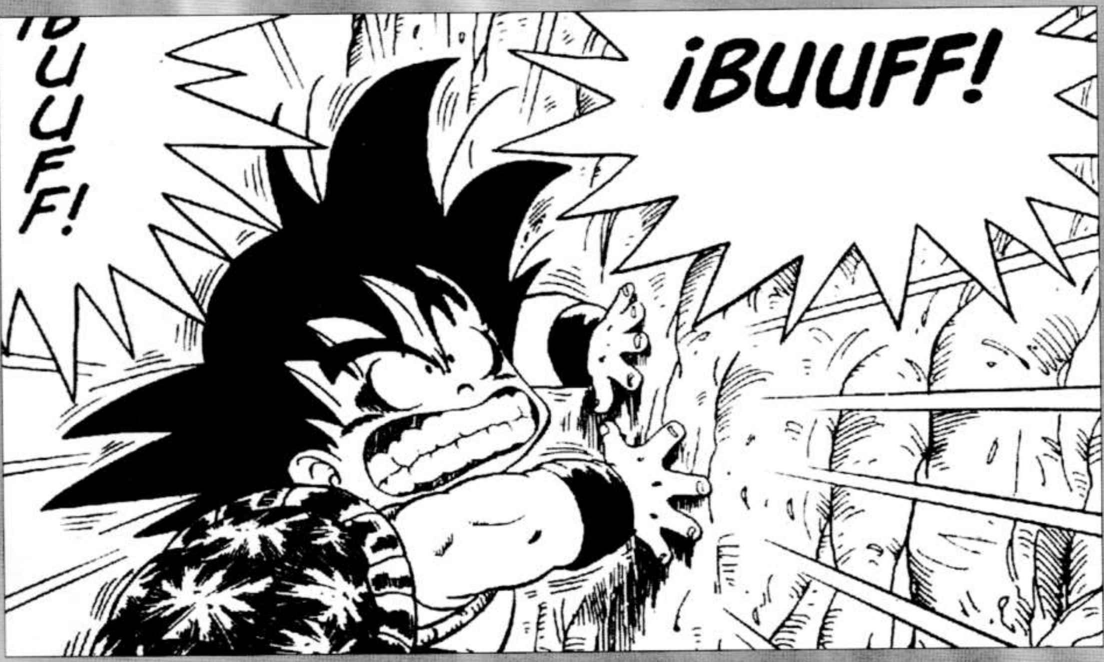
EL AÑO 92: COMIENZA EL BOOM DEL MANGA.

Desde hacía algún tiempo, en Cataluña, Galicia y Euskadi, había hecho su aparición un fenómeno que estaba llamado a representar el afianzamiento del manga en España. Una serie de TV que había sido comenzada a emitir sin ningún tipo de alarde publicitario, estaba despertando la pasión de las audiencias, y convirtiendo en un auténtico fenómeno sociológico, de esos que se producen un vez en una década. La serie era *Dragon Ball*.
Desde hacía un año, la Editorial Planeta-DeAgostini había decidido publicar una línea de mangas. La operación había sido estudiada con cuidado : formato diferente para diferenciarlo de los superheróes, aparición escalonada de diferentes series para intentar llamar la atención de públicos variados, precios competitivos... Se había decidido que la aparición fuera en Abril del 92 y en aquel primer año, harían su aparición seis series: *El Puño*

de la *Estrella del Norte*, *Crying Freeman*, *Grey*, *La Leyenda de Kamui*, *Xenon* y *Baoh*.
Paralelamente, se llevaba también un año intentando conseguir los derechos de *Dragon Ball*. Las negociaciones se cerraron un poco antes de Semana Santa, y a contra-reloj para conseguir presentarlo en el Salón del Cómic, se diseñó la estrategia, que significaba una fuerte apuesta: en contra de los hábitos establecidos en aquel momento, se decidió lanzarlo con una periodicidad casi abandonada: la semanal, con 32 páginas. Y, además, con dos ediciones simultáneas: castellano y catalán.
El éxito de público fue espectacular: la fórmula semanal funcionaba viento en popa, y las dos ediciones competían entre si para ver cual lograba mayor número de lectores.
De esta forma, y en tan sólo dos meses, coincidieron dos estrategias que no habían tenido nada en común durante su gestación.
En Noviembre, coincidiendo con la emisión de nuevos episodios de *Dragon Ball* en la TV, apareció la Serie Roja de *Dragón Ball-Bola de Drac*, aunque ahora la colección era quincenal y de 48 páginas. La colección rápidamente se convirtió en otro éxito. Y lo fue más cuando, debido a la falta de material, hubo de ser pasada a mensual, con episodios inéditos en TV.*Dragon Ball* llamó la atención del público lector sobre las historietas japonesas y se convirtió en la gran punta de lanza de los manga en España.

1993: EL BOOM SE AFIANZA.

A lo largo del 93, Planeta-DeAgostini siguió avanzando en sus propósitos de afianzar el manga: *Mai*, *Striker*, *Ranma 1/2*, *Los Caballero del Zodíaco* (otra serie semanal, que seguía los pasos de *Dragon Ball*), *Patrulla Especial Ghost*, *Santuario*, *Alita*, *3 x 3 Ojos*, *Las Aventuras de Fly* (una colección quincenal, que pretendía seguir explorando la fidelidad del público a las periodicidades más cortas), *El Mundo de Rumiko*... Y se intentaban explorar los gustos del público con nuevos formatos: ese mismo año se lanzaron dos novelas gráficas y un libro. Las novelas gráficas eran *Gunhed* y *Hotel Harbour View*. El libro era *Pinneaple Army*, e inauguraba una fórmula que se ha implantado en el público seguidor de los manga. Otras editoriales comenzaban a unirse al fenómeno manga: *El Víbora* incorporaba a sus páginas las historietas de *Miss 130* y las de *El caminante* de Jiroh Taniguchi, editaba el primer álbum de *Gon*, y el álbum *Memorias*, de Katushiro Otomo. Norma Editorial fichaba a Oscar Valiente, uno de los más activos y populares fancineros y, fruto de ello, en Diciembre aparecía en los kioscos el número 1 de *Dominion*, prólogo de la apertura de su línea de mangas.
A finales de aquel mismo año, hizo su aparición Manga Films que, a través de sus sellos Manga Video, Anime Video y Strong Video, comenzó a ofrecer al público español las películas más esperadas: *El Puño de la Estrella del Norte*,



LOS MEJORES MANGAS NO VIENEN DE JAPÓN

CAMALEÓN EDICIONES

TE LOS OFRECE CAMALEÓN EDICIONES

5 MINISERIES EN FORMATO COMIC-BOOK, A 250 PTAS.
A LA VENTA A PARTIR DEL 27 DE OCTUBRE.

Dominion, Urotsukidoji, Venus Wars, los OVAs de *Dragon Ball...*

1994: EL BOOM SE CONSOLIDA.

El año 1994 las editoriales españolas apostaron fuerte por el manga, Planeta-DeAgostini lanzó: *Appleseed, Macross II, Horobi, Orion, Genocyber, Doraemon, Guyver, Gun Smith Cats, Juliette Je T'aime, Lamu,* libros y novelas gráficas... Norma Editorial puso en los kioscos *Video Girl AI, Kimagure Orange Road, City Hunter, Black Magic, Bateadores, Angel* y *Silent Möbius.* La Cúpula siguió incorporando autores eróticos a su catálogo, y publicando un nuevo álbum de *Gon.* También Ediciones Glenat comenzaba a editar mangas, aunque lo hacía con páginas realizadas por autores españoles: *Sueños.* Por otra parte, comenzaban a editar los anime books de *Porco Rosso.*
En el campo del video, a los sellos ya conocidos de Manga Films, se unía una competidora: Cartoonia, que comenzaba pegando fuerte con las películas de *City Hunter*, y las secuelas de *Urotsukidoji*, el video erótico que había marcado época.
Los fancines, que se habían mostrado tremendamente activos desde el nacimiento del fenómeno manga, consolidaban su situación. Algunos se habían convertido en auténticas revistas profesionales, como *Neko, Mangazone...* Y aparecían libros, en torno a *Dragon Ball*, editados por fancineros, con categoría de libros profesionales.

1995: EN ESTO ESTAMOS.

El año en curso ha venido marcado por la celebración de la Primera Jornada del Manga, el día 22 de Abril, en el Sant Andreu Teatre, de Barcelona. Su éxito sirvió para que todos los organizadores tomaran conciencia de la importancia del fenómeno. Fruto de sus reflexión es la celebración del Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego, cuyo catálogo tienes en las manos.
En el campo editorial y en este año, las mayores novedades han sido: la aparición de las revistas de información sobre manga: *Kabuki* y *Otaku*, de la mano de Ediciones Glenat y Norma Editorial, respectivamente. También el lanzamiento de la primera revista de Manga, *Shonen Mangazine*, de Planeta-DeAgostini, que recoge algunas de las series de mayor éxito del momento. Norma Editorial también se apunta a las novelas gráficas y presentó Riot en la 1ª Jornada del Manga. Por otra parte, Planeta-DeAgostini lanzaba sus colecciones de libros de bolsillo, con tres títulos de gran éxito: *Bastard!!, El Puño de la Estrella del Norte* y *Dragon Ball.* También una colección de Anime Comics: *Dirty Pair*, y la primera incursión de un shojo-manga, dedicado a las lectoras: el álbum *Promesa.* Por su parte Ediciones B reemprendía la colección de *Akira* que se había visto retrasado, con gran desesperación de los lectores, por problemas técnicos.

La celebración del Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego, es un paso más en el crecimiento
del boom del manga. Un boom que, lejos de haberse producido a costa de los otros géneros de comic que existen en el mercado, ha sabido hacerse su propio espacio, con un público nuevo en muchas ocasiones. Buena prueba de ello es la múltiple oferta de colecciones de diferentes editoriales como Image, Valiant o Malibú que han llegado a los kioscos, cuando el manga ya era un fenómeno consolidado.

Para que este boom siga creciendo hará falta que los editores ofrezcan colecciones atractivas a los jóvenes que se incorporan al mundo de las historietas, que sepan consolidar y aumentar el número de lectoras femeninas, y que conserven los muchos aficionados que, en estos momentos, tiene el manga.

Juanjo Sarto.

OTAKU

LA INVASIÓN DE LOS LADRONES DE CUERPOS

Una conspiración alienígena sería la teoría perfecta para definir la invasión de otakus que se han adueñado de las librerías especializadas en comics de todo el país. Como lector de tebeos y habitual de las zonas designadas por los fans para reunirse y conversar, me siento cualificado para presentar una teoría espeluznante:

¡Estamos siendo invadidos!

No se trata de un delirio paranoico, no espero encontrarme en casa a un Mr. Spock disfrazado de escritor preparando un sedante que me permita dormir para luego meterme en la cama al lado de un guisante gigantesco, no he inventado convencer al portero de la finca de que una raza extraterrestre ha poseído a sus perros, ¡Sólo intento advertirles de que los fans de la vieja escuela estamos siendo destronados! ¡O algo peor; podemos convertirnos en uno de ellos, en un otaku! Ya ha sucedido. He visto fans radicales de los comic-books sucumbir ante Shirow, Toriyama y compañía; y con una cara de felicidad impagable.

Debemos retroceder en el tiempo para que puede relatarles mi propia experiencia. Da miedo, mucho miedo.

A principios de los años 80, un servidor se sentía la persona más solitaria e ignorada del planeta. Sólo un compañero de clase compartía mi misma afición: los cómics de superhéroes. ¿Pueden imaginar lo que significaba descubrir en *La Patrulla-X* una página doble ilustrada por John Byrne y sólo tener a tu lado a la abuelita para comentarle las maravillas que escondía ese dibujo?

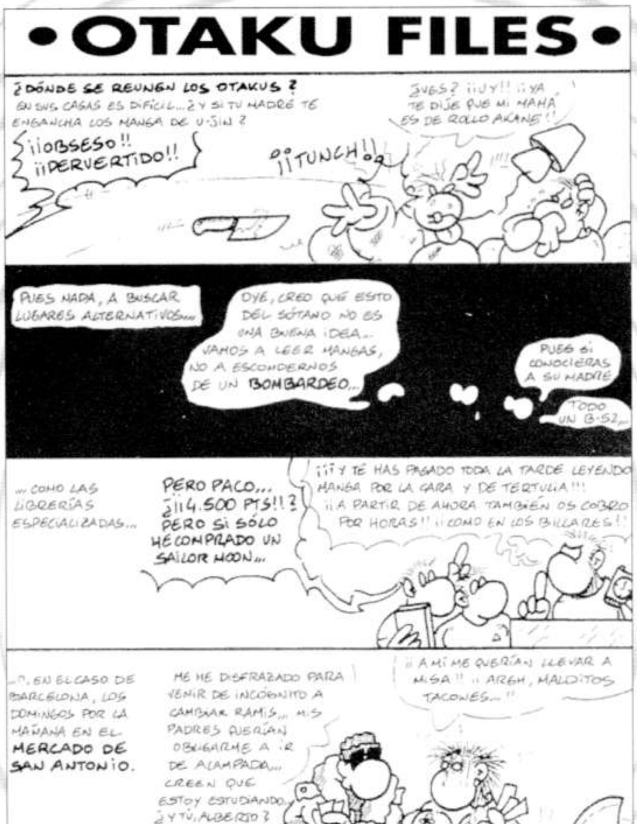
Algún tiempo después descubrí el Saló del Còmic. Allí sí que se reunían aficionados a los tebeos, pero tampoco podía hablar con ellos: se trataba de gente distante, a veces antipática, de autores inaccesibles por su carácter pero geniales con el lápiz; quería ser como esa gente, y por eso comencé a leer, algo tardíamente, publicaciones como Cimoc, Zona 84, Creepy, Cairo, o sea, "comic europeo".

Pero el contacto no podía consolidarse; yo quería hablar sobre tebeos, crear un fanzine como lo explicaba el "señor Toutain"; pero todos parecían demasiado mayores, se extrañaban de que un chaval como yo leyera cómics tan cultos y cultivados. ¿A sí?, ¡pues al carajo! Mira por donde: ahora los contenidos de esas revistas ya no me llaman la atención y me vuelven a gustar los superhéroes, porque editoriales como Forum y Zinco están publicando otra vez a Daredevil, a Superman, a Batman... ¡Y los lectores pueden escribir a sus Correos! ¡Hay otros como yo! ¿Dónde se meten? En las librerías especializadas, terreno abonado para tertulias y encuentros (según la paciencia del dueño, claro).

Otro público, por aquel entonces literariamente enfrentado gracias a las secciones de Opinión, los

Marvel Zombies y los Fans DC, salpicado por pequeños grupos que seguían el material de las independientes, se reunían para "hablar sobre tebeos", beber Coca-Cola y pasarlo bien. No había que pedir audiencia. De las Tertulias de Antifaz Cómic, todos, absolutamente todos, hemos acabado trabajando o realizando alguna labor relacionada en el mundo del comic: Raimon Fonseca, Jaime Vaquer, Miguel G. Saavedra, José Manuel Rodríguez, Àlex Samaranch, Juan Carlos Gómez, José Angel Cano, Xavi Marturet... y Roque González.

Habíamos descubierto el paraíso del aficionado mientras nuestro género favorito se consolidaba en el mercado español y poco a poco nos íbamos introduciendo en él como profesionales. Cada uno defendíamos nuestras preferencias (John Byrne, George Perez, Marvel, DC, Flash, Spiderman, Nuevos Titanes, X-Men), y Roque González era el que se mostraba más ecléctico. Fue el primer portador del virus o el primer poseído por la extraña invasión que intento denunciar. ¡¡Roque González empezó a recomendarnos que ojeáramos algo llamado manga!! Debimos sospechar en su momento y avisar al Centro de Control de Plagas. Roque es un analista cojonudo y con su actitud estaba anunciando un nuevo tipo de aficionado sin complejos, con librerías especializadas a su disposición, con la televisión como apoyo logístico y con una cantidad ingente de colegas con los que hablar de su afición: los otakus. Que Dios nos proteja.



Necesité diez largos años para conseguir reunir un grupo de contertulios y amigos con los que disfrutar y compartir mi afición al cómic. Desde la llegada de *Dragon Ball*, uno sólo tiene que pasearse por una librería especializada o por el mercado de San Antonio con una camiseta de *Ranma 1/2* y a la media hora ya habrá reclutado media docena de colegas dispuestos a redactar, maquetar, editar y distribuir un fanzine de manga.

Ignorante de lo que estaba desencadenando, fui uno de los que inició en Barcelona el fenómeno de los fanzines de manga, publicando tres Kiusaps dedicados a Bola de Drac. Si sugiriera el número de ejemplares sin ánimo de lucro que llegué a vender, más los que piratearon, ahora estaría escribiendo esto desde el exilio, buscando internacionalmente por la policía. Los otakus de aquellos primeros tiempos consumían de todo, pagaban cifras astronómicas por cualquier chorrada, y esa sed consumidora todavía no se ha aplacado. Evidentemente, desde entonces, se ha producido una selección natural. La moda de la locura *Dragon Ball* ya ha pasado, muchas fotocopias han ido a parar a la basura... peor ha quedado un rastro de otakus fieles y hambrientos por descubrir nuevas sensaciones japonesas.

¿Cómo son estos otakus? ¿Cómo se distingue a esta nueva raza que nos ha desplazado?

Los otakus son inquietos y malcriados. Inquietos porque no paran de colaborar y moverse, de protestar y formar asociaciones, de publicar fanzines y crear clubs. Hace poco me llamó un chico, un tal Marcel, porque no le gustaba el doblaje de la versión catalana de *Ranma 1/2*. Marcel consiguió ponerse en contacto con TV3, luego con el estudio de doblaje, después charló con el director del estudio, expresó sus quejas, asistió a

sesiones de doblaje y me llamaba porque le habían propuesto realizar un coloquio con las dobladores para discutir "que era lo que no le parecía bien", y yo debía asistir como especialista en *Ranma*. Los otakus han hecho suyo el manga y el anime, lo han ensalzado, se han convertido en especialistas y, como tales se sienten con derecho a participar en el proceso creativo y la difusión del género. Y malcriados por que tienen de todo, porque están consentidos: vídeos, figuritas, ramis, mangas, series en televisión, mogollón de fanzines, juegos de ordenador, posters, vigilancia paterna (lo más divertido de ser otaku es eludir las prohibiciones de los escandalizados padres), multitud de amigos con la misma afición, librerías perfectamente equipadas... ¡Cielo santo, todo lo que hubiéramos querido tener nosotros a los 16 años!

Nos han destronado, han ocupado con sus creaciones el espacio dedicado a nuestros fanzines (publicar hoy en día un fanzine no-manga es un riesgo), ¡¡Incluso han conseguido captar la atención de las chicas!! ¿Ven claramente que se trata de una invasión? ¿Oyen reir a Roque González desde su cubil?

Claro que... Nunca es tarde para llevar una vida plena como fan; y ser otaku es también una garantía de pasarlo bien. Y esos dibujos tan coadunados, y Fujishima, y Takahashi, y Otomo, y Urd...

¡¡¡Me he convertido en uno de ellos!!!

Cels Piñol.

RESEÑAS

3X3 OJOS

MANGA

Acostumbrados como estamos a tanta incompetencia en el manejo de los cuatro trucos elementales para la construcción de un tebeo juvenil correcto, acostumbrados como estamos a mil y una excusas de artistas que por acción o por omisión dimiten de su fe en la originalidad y abandonan el entusiasmo por sorprender, acostumbrados, como digo, a estas cosas con las que convivimos a diario los lectores de cómics, hay que echar un vistazo a *3X3 Ojos*, de Yuzo Takada, para poner las cosas en perspectiva.

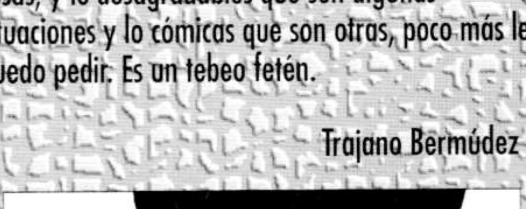
Ni se ha acabado la historia, ni se han acabado las historias, ni hay que estar siempre contando la misma historia, ni hacer eso es hacer siempre lo mismo. La tesis de *3X3 Ojos* se condensa en tres palabras: por un lado aparece la parejita de protagonistas adolescentes, como no podía ser menos en una historieta japonesa (aunque uno de esos adolescentes sea realmente de la edad de Matusalén, pero, en fin, eso ya son vericuetos argumentales), por otro se les viene encima un buen surtido de demonios, sociedades secretas, aprendices de brujos y oscuros seres en la frontera de lo sobrenatural. En el tercer lado está el lector, que es quien se tiene que tragar el anzuelo con este cebo generoso en tópicos. Advertimos: cuanto mayor sea el cinismo con el que se afronte la lectura, mayor será el bochorno a medida que pasen las páginas y el placer se haga más indisimulable.

Probablemente Takada no ha pretendido ser original, sino que más bien no ha podido evitarlo. Los profesionales de talento natural filtran de forma inconsciente todos sus tópicos y recursos para destilar un licor con sabor propio y espontáneo, cuya fórmula permanece secreta incluso para el autor (si no, no existiría el célebre terror a la página en blanco). Así, mientras las intenciones de *3X3 Ojos* no parecen ir más allá de abultar el ya sobrecargado catálogo del cómic japonés con otro título de acción sobrenatural con toques juveniles, el resultado final abunda en humor, romance y ese fulgor llamativo y barato que desprenden los tebeos plantados en mitad del quiosco como un cartel de neón a la puerta de un hotel.

3X3 Ojos está hecho con mucha desfachatez y mucha alegría, con incontrolables dosis de felicidad y con escasas dudas de orden práctico o teórico. Cuando amenaza con asomar su fea jeta lo rutinario, de pronto una situación chocante lo hace retirarse a otros escenarios. Las situaciones chocantes, en efecto, abundan en *3X3 Ojos*. Tal vez porque Takada tiene conciencia de estar haciendo un sencillo tebeo de evasión y, con desvergüenza notable y honradez ímproba, supedita todos los mecanismos y códigos tebeísticos al imperio de un rey débil pero adorado: la diversión.

Planteadas bases tan enérgicas, el dibujo es solo un accesorio, un complemento secundario de tan arrolladora conciencia lúdica. El grafismo de *3X3 Ojos* podría ser descrito como sintético, sino le conviniera más la palabra desaliñado. Pero en lo fundamental no resbala: las viñetas están correctamente ordenadas, y en ellas aparecen las escenas necesarias para seguir con coherencia y entendimiento la trama. Y si me lo cuentan bien, con gracia y sinceridad, y al fin y al cabo la cosa va de un chico y una chica y lo complicadas que son las cosas, y lo desagradables que son algunas situaciones y lo cómicas que son otras, poco más le puedo pedir. Es un tebeo fetén.

Trajano Bermúdez



VIDEO GIRL AI

Dentro del mundo del manga siempre han aparecido historias de amor de estilos e índole diferentes, llevando este género el nombre de *gakuen* -de gakkou/instituto y en/círculo- que no es otro que el de las comedias de ámbito estudiantil, en ocasiones de corte fantástico. Como botón de muestra tenemos la divertida *Lum* de Rumiko Takahashi, *Oh my Goddess!* de Kosuke Fujishima o *Kimagure Orange Road* de Izumi Matsumoto. En estas obras el protagonista principal tiene una serie de problemas -por lo general sentimentales-, y a causa de esto es visitado por una hermosa chica de otra dimensión (ya sea alienígena, diosa, gata cósmica...). La llegada de este ser, en lugar de suponer un alivio para el chico en cuestión, supone una avalancha de complicaciones que consiguen provocar un arrepentimiento continuo de su llegada.

Como norma general, cuando un género alcanza un cierto auge surge una obra que marca un antes y un después. En el *gakuen* esa obra es *Video Girl Ai*. Masakazu Katsura -su autor- ya estaba familiarizado con este género, ya que gran parte de sus obras tiene lugar en los institutos, con lo que solo tuvo que pulir su estilo, creando esta magnífica serie. Publicada en el *Shonen Jump* y con un total de quince volúmenes la historia en sí, poco -o nada- aporta a las comedias estudiantiles, pero probablemente sea en el entorno gráfico donde aparecen las claves de un clamoroso éxito.

Graficamente, el manga es esplendido, despuntando Katsura como uno de los dibujantes mas espectaculares del momento -buena prueba de ello es *DNA2*, obra posterior a *Video Girl Ai*-, destacando en el detallismo que tanto gusta a los dibujantes japoneses, la caracterización gráfica dada a los personajes y elementos fantásticos que hacen mas amena la serie, como el Gokuraku y el mundo de donde vienen las Video Girl.

En cuanto a la historia, tenemos la trama argumental que gira en torno de un estudiante de secundaria que ha estado marcado a lo largo de su corta vida por los fracasos sentimentales; su nombre es Yota Moteuchi -nombre que también puede ser leído como Yoda Motenai, traducido: "sin chicas"-, al inicio de la serie anda enamorado de una compañera llamada Moemi Hayakawa. Es aquí en donde entra de lleno el triangulo amoroso, Moemi está enamorada del mejor amigo de Yota, Takashi Niimai. Por un estúpido sentido del sacrificio, Yota intentará olvidar a su nuevo amor para que Takashi salga con ella. Por fortuna o por desgracia para el protagonista, será ayudado por un anciano propietario del Gokuraku -un videoclub- que le anima a llevarse una cinta. De esta cinta aparecerá Ai Amano -la Video Girl de la historia-, que tendrá la misión de ayudar a Yota a conseguir el amor de Moemi. Pero nuesto héroe no es un hombre afortunado y el video de donde aparece la Video Girl está estropeado, creando numerosos errores en el funcionamento de ésta. Los problemas para Yota no han hecho mas que empezar...

En principio todo parece seguir el tópico camino de una comedia estudiantil, pero a medida que avanza la obra el estilo con que se trata a la historia cambia, dando una mayor profundidad a los personajes, exponiendo sus pensamientos y temores, en fin, haciéndolos más humanos y cercanos al lector. Toda esta profundidad no es sinónimo de que la trama argumental se desarrolle más lentamente, como demuestra la velocidad vertiginosa de la serie. Velocidad que tiene su respuesta en las -de nuevo-detalladísimas viñetas, al parecer una obsesión para Katsura que incluso se ayuda de fotografías y tramas mecánicas para los fondos. Todo esto, algo de fantasía -no olvidemos que la Video Girl no es de este mundo- y una correcta dosis de humor hacen de *Video Girl Ai* una de las series más apasionantes y agradables de leer en los últimos años, junto con su posterior secuela: *Video Girl Len*.

Estudio Inu

AKIRA

Es difícil determinar la fecha de la llegada del manga a nuestro país; también resulta complicado decir si el primero fue uno u otro, o cual fue el precursor. Lo que sí podemos afirmar, y es totalmente cierto, es que *Akira* ha tenido un gran peso -tanto en manga como en su versión animada- dentro de la formación del fenómeno manga en España y que ha sido de gran importancia como vehículo para el alcance popular del manga en todo el mundo, especialmente en Europa y los Estados Unidos.

Katsuhiro Otomo, responsable de la obra, es consciente de este hecho, puesto que se ha dedicado desde entonces a realizar contactos con autores de varios países. Es conocida su relación con el autor francés Jean Giraud (Moebius) y las críticas favorables de este hacia el autor japonés le han dado fama en el panorama del comic adulto mundial, equiparándosele a una nueva forma de arte y a un nuevo movimiento cultural que ha traído consigo la tan comentada invasión de la historieta japonesa en occidente.

Pero, ¿Cuáles han sido los factores para que una única muestra desencadene tal fiebre por el manga? En primer lugar tenemos al propio argumento y puesta en escena de *Akira*. Una historia pensada desde sus inicios con un principio y fin ya determinados -lo que favorece al guión-, la mezcla de varios géneros perfectamente acoplados -cyberpunk, aventuras, ciencia ficción...-, la perfecta caracterización de los personajes y técnicas cinematográficas adaptadas al medio impreso -muy habitual en los autores de manga- son algunos de los factores que han desarrollado la inmensa popularidad de *Akira*. Los ingredientes con que se nutre la trama argumental ayudan a enriquecerla, llevándola a unas dimesiones épicas pocas veces vistas anteriormente: pandillas de motoristas, experimentos genéticos, mutantes, golpes de estado, un ambiente post-nuclear y el típico trasfondo del manga para jóvenes con los valores de la amistad y el compañerismo mezclado con la redención y la venganza.

También se ha de tener en cuenta la soberbia adaptación dirigida por el mismo Katsuhiro Otomo. Este film, de unas dos horas de duración, además de lograr el reconocimiento internacional para la animación japonesa, consiguió dar el espaldarazo definitivo que necesitaba *Akira* para su consolidación en occidente gracias a una producción que no reparó en gastos y al prácticamente absoluto control que tuvo su autor durante toda la fase de realización.

En cuanto a la historia en sí, nos encontramos con unos personajes claramente definidos desde el principio que embarcan al lector en una veloz sucesión de acontecimientos. Este gancho permitirá al autor llevar con más fluidez el argumento y poner a disposición del lector un mundo parecido al nuestro, donde el pesimismo y el desencanto flotan en el ambiente. Un simple incidente provocará la huida de los protagonistas -Kaneda y su banda de motoristas- de un mundo gris y abocado a la autodestrucción en todos sus niveles hacia una peligrosa aventura, en donde la busqueda del mutante definitivo -Akira- desencadenará toda una serie de hechos que cambiarán completamente a los personajes y el mundo que les rodea.

Estudio Inu

DRAGON BALL

Mucho se ha escrito sobre *Dragon Ball*, mucho se ha hablado y mucho se ha criticado. Hablar una vez más sobre la serie más popular en nuestro país en los últimos cuatro o cinco años supone una especie de resumen sobre el significado y efectos de las aventuras de Son Goku y compañía. Dejando aparte la absurda e innecesaria polémica suscitada en agosto de este mismo año sobre la serie de televisión -que no hace otra cosa que aumentar su popularidad-, habría que destacar la ventaja que tendrán los escritos y comentarios en torno a *Dragon Ball*, ventaja que se deriva de tener una óptica sobre la serie tras su finalización y posterior epílogo.

Ahora, con una visión más completa, podemos ver como ha surgido el espectacular éxito en la primera parte de la serie, su posterior auge y asentamiento -a mediados de la Z- y la inercia que ha llevado a miles y miles de fans en España -en Japón se cuentan por millones- a seguir fieles hasta el último episodio pese a la continua repetición de argumentos. Una fidelidad que le ha supuesto batir records de audiencia y ventas, a la vez que ha propiciando indirectamente la aparición de un mercado negro que tenia su razón de ser debido a la total inexistencia de productos oficiales -por supuesto, antes de la aparición de las importadoras-.

Todo comenzó a finales de 1984, cuando los editores de Shueisha decidieron dar luz verde a un nuevo proyecto de su dibujante estrella, Akira Toriyama. En principio, consistia en la actualización de una de las leyendas orientales más populares: la del Rey Mono y el remake de una historia corta publicada con anterioridad de nombre *Dragon Boy*. Tras sutiles cambios en los personajes y escenarios originales aparecia en el número 51 del *Shonen Jump* semanal una nueva serie, *Dragon Ball*. El éxito fue aplastante, la serie de animación aparecería pocos meses después, coincidiendo con la invasión del merchandising, pero esto no afectó al ego de Toriyama, que siguió narrando y dibujando historias para mayor gozo del público en general. Pero superado el ecuador de la serie, su creador empezó a mostrar signos de cansancio y tras haber planteado a los editores el final de *Dragon Ball*, Toriyama decidió decir basta y matar una colección que -pese a que le reportaba inmensos beneficios- no le permitia libertad de movimiento para emprender nuevos proyectos.

Hacía tiempo que se preveía un final por lo que se decidió buscar una especie de sustituto, que todavia no ha aparecido o no ha sido encontrado. Este hecho demuestra una vez más que el fenómeno *Dragon Ball* podría muy bien ser algo único, abriendo a su vez mas de un interrogante: ¿Depende el manga en España de *DB*?, ¿Están las raices del manga suficientemente arraigadas?... El tiempo dará la respuesta pero hasta entonces podemos ser optimistas, la continua proliferación de fanzines y/o revistas dedicadas al cómic japonés, las nuevas publicaciones de manga por parte de las editoriales españolas y la aparición de un estilo manga en una nueva generación de dibujantes nacionales parece dar una oportunidad a esta gigantesca industria que es la historieta.

Estudio Inu

ALITA

Confirmando la impresión superficial que le puede quedar al aficionado curioso tras hojear un número cualquiera de *Alita*, de Yukito Kishiro, es cierto que esta es otra colección más de ciencia ficción sucia, incluyendo muñeco articulado de jovencita atractiva y peligrosa y surtido con pies de plomo de cyborgs feos, terribles y desmontables. Sí, es otra más de esas series. Pero no una cualquiera y ni mucho menos desdeñable.

Los escenarios y personajes elegidos por Kishiro a estas alturas ya son convencionales: un futuro convenientemente desportillado, una protagonista de formas tentadoras y corazón guerrero y un repertorio de malvados tan sanguinarios como despedazables. Pero Kishiro evita el lugar común con el uso de un lenguaje propio y violento que parece llevar a flor de piel, como cosido a la viñeta. *Alita* es extremadamente violenta, pero no por la violencia física y pirotécnica de cuerpos robóticos triturados y venas de aceite reventando, sino por la solapada violencia moral y psicológica que emponzoña cada página. Kishiro, con una crueldad más infantil que premeditada, gusta de situar a sus personajes ante bifurcaciones que conducen a dos abismos distintos pero igual de insalvables. Con implacable fatalismo, hará que se enfrenten el padre con la hija, el hermano con la hermana, la heroína con su amante, el amigo con el amigo. En *Alita*, las incontenibles fuerzas que dirigen la vida hacen que los personajes colisionen frontalmente contra aquellos que están más cerca de su corazón. En lugar de abdicar de sus responsabilidades dramáticas en beneficio de los cyborgs, la chatarrería y la carnaza, el autor se encela en intrincados laberintos de pasiones destructivas; se empeña en buscarle las vueltas a las circunstancias y complicar la vida a sus creaciones (y, de paso, a sí mismo). La consecuencia es que dentro de un género demasiado a menudo tan frío y vacuo como viene siendo la ciencia ficción, *Alita* late con un pulso febril, sudoroso y aprensivo. De manera malsana, cada vez que asistimos a la enunciación de un sueño, un anhelo, una ilusión en el funesto mundo de *Alita*, tenemos la inquietante sospecha de que se trata del preámbulo de su desplome.

Buena parte de la ficción que rápida y desenfadadamente se consume hoy en día es de una alarmante blandura, carente de aristas y de intestinos. *Alita*, por el contrario, es un noble y venenoso melodrama.

El acabado, por añadidura, es de lo más dulce. Lejos de la tosquedad tan frecuente en el grueso de la producción de cómic comercial, sea japonés o no, *Alita* es estilizada en los rasgos y fluida en la narración, compendio de estimulante elegancia. Kishiro, salta a la vista, es de los que dibujan como quieren, y no como pueden. Tiene la voluntad y tiene los medios. Es el marionetista que mueve los hilos con pericia inexorable. Ha construído unas hermosas figuritas y ahora va a proceder a hacerlas astillas en un gran espectáculo público. Conviene presenciarlo con la risilla nerviosa con la que disfrutamos de las desgracias ajenas para entretenermos los sábados por la mañana.

Trajano Bermúdez

APPLESEED

Masamune Shirow es un hombre con suerte. Ni siquiera el gran terremoto de Kobe pudo acabar con sus originales, pero más allá de este detalle accidental, a Shirow el mundo le sonríe. No es un mangaka demasiado habitual. Trabaja al margen de las editoriales de más peso del Japón, se toma su tiempo y su estilo es muy poco convencional para un autor japonés, con sus famosos y complicados guiones acaparando más espacio en la página que su dibujo, y aún así, conecta lo suficiente con el público como para que su obra registre un éxito inmediato no importa en qué país se publique, Japón, los Estados Unidos, o, por supuesto, España, donde debe ser el autor del que más títulos diferentes se han publicado. Por motivos obvios, también es una excelente elección como cabeza de playa para el desembarco del manga: si *Akira* suele ser lo primero que llega a un país del anime, Shirow es lo primero que llega del manga. Envuelto en sus retorcidas historias, el lector acepta como un hecho consumado el cambio en la narrativa visual y se prepara psicológicamente para aceptar otros trabajos y se familiariza con conceptos tales como arcologías, landmates, chicas de armas tomar y Tierras post... post-todo, vaya.

La obra maestra de Masamune Shirow, el gran maestro de los trabajos inacabados y los cabos sueltos, es sin duda *Appleseed*, la historia inconclusa de Deunan (la chica) y Briareos (el ciborg) en el fascinante marco de la Arcología de Olimpo. Shirow continúa siendo uno de los pocos autores que plantea guiones interesantes y creativos (*Ghost in the Shell* es otro buen ejemplo), y cualquier buen resumen de *Appleseed* podría fácilmente ocupar varias páginas. Así que hay que limitarse a lo básico: ¿por qué funciona esta historia? Quizás porque combina varias cosas: historias de policías, una protagonista espectacular, mercenarios y combates, androides, landmates y ciborgs, y la intrigante historia de la supercomputadora Gaia, los bioroids, la Legislatura y las Arcologías. *Appleseed* nos puede llevar de una página a la siguiente desde la especial relación de Deunan y Briareos a la situación en las altas esferas de la política mundial o a una seria consideración sobre el futuro de la humanidad, o el propio concepto de lo humano, por encima y más allá de la mecánica, los ciborgs y los bioroids. El lector más discriminatorio puede encontrar en *Appleseed* algo que le guste, y por ello, por la magnitud y complejidad de la historia, por la eficacia de la narración, este manga continuará siendo uno de los más completos y espectaculares comics que se hayan publicado jamás en nuestro mercado.

Ainoa Amperio (Neko)

Grant Morrison - Hayao Miyazaki - Max - Hugo Pratt - Crash! - E. S. Abulí - Frank Miller - Dave Sim - Go Nagai - Arthur Adams - Robert Crumb - Liberatore - Adamov - Brian Bolland - Masamune Shirow - Boum! - Dave McKean - Oscar - Roy Thomas - Iron - Hergé - Cothias - Peter Bagge - Go Nagai - Todd McFarlane - Víctor Mora - Yslaire - Keith Giffen - Jeff Smith - Osamu Tezuka - Escobar - Nazario - Nor! - Howard Chaykin - Barry W. Smith - Jan - Loisel - Ivà - Fernando de Felipe - Kia Asamiya - Alan Davis - Neil Gaiman - [illegible] - Splash! - John Byrne - Jaime Martín - Jac[illegible] - [illegible] - [illegible]ill Eisner - Ambrós - Ral[illegible] - [illegible] - Jim Lee - Hal Foster - Alfons Font - Katsuhiro Otomo - Daniel Torres - U[illegible] - [illegible] - Boinng! - Fabian Nicieza - John Buscema - Daniel Clowes - Vázquez - Sampayo - Winsor McCay - Mique Beltrán - Cothias - Enki Bilal - Masakazu Katsura - Mike Allred - Ana [illegible] Takada - Moebius - John Bolton - Zap! - Morris - Vittorio Giardino - Dave Gibbons - [illegible] - [illegible] Pacheco - Akira Toriyama - Francisco [illegible] - [illegible]erard Lauzier - Chester Brown - Franquin - Yasuhito Yamamoto - Goscinny - Milt[illegible] - Simon Bisley - Aaargh! - Vicente Seg[illegible] - [illegible] - François Bourgeon - Kosuke Fujishima - Peter David - Milo Manara - Sergio Aragonés - Plaf! - Chris Bachalo - Calpurnio - Mike Mignola - Jean Dufaux - Das Pastoras - Joe K[illegible] - Ryoichi Ikegami - Antonio Segura - Alan G[illegible] - Beroy - Rosinski - P. Craig Russell - Chris Claremont - Zzzz - Pasqual Ferry - Masashi Tanaka - François Boucq - Bill Sienkiewicz - Miguel Gallardo - Jim Starlin - Jodorowsky - Peter Milligan - Neal Adams - #&?!! - Rumiko Takahashi - Miguelanxo Prado - James Robinson - Jordi Bernet - Matt Wagner - Ramón Boldú - Bill Watterson - Steve Ditko - Tsukasa Hojo - Jean Michel Charlier - Charles Burns - Scratch! - Miguel Ángel Martín - Doug Moench - John Romita - Goupil - Charles Schulz - Jamie Delano - Mónica & Bea

FINS QUAN T'HO PENSES PERDRE?

OPERACIÓ CÒMIC

DIJOUS 21:15
DISSABTE 22:15

Barcelona Televisió
CANAL 39 UHF

RANMA 1/2

Toda la fuerza, todo el secreto del éxito artístico de *Ranma 1/2* se halla en la sabia mezcla genérica que Rumiko Takahashi ha logrado, aparentemente sin esfuerzo, fruto de su talento natural como narradora. La mezcla de relato adolescente -en *Ranma 1/2* hay un puñado de jóvenes con problemas afectivos- y de comedia de cambio de sexos -uno de los grandes temas de la comedia universal contemporánea- conforma una obra de simples y efectivas ramificaciones argumentales que extraen humor en estado puro de la típica y tópica trama de las vidas paralelas: Ranma es un joven víctima de algo parecido a una maldición accidental que se ve obligado a llevar una vida de chico y otra de chica, con la consiguiente multiplicación de los problemas. Todos los problemas propios de un chico y todos los problemas propios de una chica. Sin embargo, una maldición que para cualquiera sería terrible, es vivida por Ranma, en muchas ocasiones y aunque no se haga explícito, como un modo de expandir sus experiencias. Y de ahí se extrae el elemento que diferencia la obra de Rumiko Takahashi de otras comedias juveniles con toques sentimentales. En *Ranma 1/2*, una aviesa Rumiko Takahashi -siempre lo es: véanse sus obras de terror- muestra que la confusión sexual es algo que puede vivirse casi con naturalidad, y que en muchos hombres, jóvenes o no, existe un lado femenino que quizá convendría explotar. En una época en que la ambigüedad sexual está integrada en los comportamientos estéticos de gran parte de la vanguardia social, solo los carcamales recalcitrantes puede escandalizarse ante el aire fresco que sale de *Ranma 1/2*.

Y si el guión de *Ranma 1/2* está, pese a su simpleza, por encima de la media de grandes obras del manga, el apartado gráfico no es menos. El trazo fuerte y sintético de Takahashi -en otras obras desaliñado, en Ranma delicado- y la eficaz y a veces osada planificación de página -aunque ya sabemos que en occidente no podemos juzgar esas cosas con suficiente autoridad- hacen de *Ranma 1/2* una obra de elegancia más que notable.

Jordi Sánchez Navarro

GAMMA

Hacer lo que hace la mayoría, compartir actitudes, gustos, triunfos, derrotas, e incluso vicios comunes, es una aspiración generalizada socialmente, pero que puede convertirse en una obsesión para los que tienen apariencias o comportamientos diferenciados. El miedo a que un defecto físico o una incapacidad nos convierta en un bicho raro para nuestro entorno es, por ejemplo, una de las peores pesadillas de la adolescencia. Deseamos fervientemente la seguridad de la normalidad gregaria y sin embargo en contra de lo que nos dictan nuestros temores la singularidad sigue siendo un factor de eficaz atractivo. En la ficción han sido muchos los personajes, especialmente los interpretados en el cine por Jerry Lewis, que han reconvertido su torpeza o su fealdad en elementos de éxito personal. Es evidente que *Gamma* se inscribe en esta tradición, poseedor de un cuerpo enorme, desmesurado, y significado por un rostro más bien brutal, nuestro personaje asume su rareza física como un obstáculo para su aceptación por los demás y por ello vive en un continuo miedo a vulnerar las normas, a destacar, aún más, negativamente.
Por otra parte su origen, sus estudios, y su trabajo, son grises, y ello en una sociedad como la japonesa, fuertemente jerarquizada y competitiva, no puede significar más que marginación. A ese currículum, francamente mediocre, hay que añadirle sus 39 años, una edad idónea para desarrollar la inseguridad masculina, situación que le lleva a enlazar continuamente el opresivo presente con sus frustrantes experiencias de la infancia y de la adolescencia. Y sin embargo, este acomplejado personaje es mucho más que un simple perdedor, porque su incontaminado sentido del amor, del deseo físico, de la amistad, de las relaciones humanas, es un potencial revulsivo que estalla cuando en sus intentos de normalizarse se ve enfrentado a las taras de la realidad.
Su decepción ante la hipocresía ajena o su voluntad de conseguir algo inaudito e improbable le impulsan a aparecer tal como és, a desnudarse física y moralmente. Esta transformación, de signo contrario, al ritual supermanesco, convierte, por unos momentos, a Gamma en un héroe muy especial, dedicado a defender un valor tan abstracto y tan poco monetarizado como es eso que llaman dignidad humana. Y sin embargo no es esta una serie cargada de moralina, más bien al contrario su costumbrismo, esperpéntico y japonés, rezuma de sensaciones físicas y de elogio del placer sensual.
Es una historieta vitalista plagada de momentos de comicidad especial, sorprendente, original, elaborada, que sabe evitar el truco fácil y que nos obsequia con situaciones disparatadas e incluso carnalmente surrealistas pero tan creíbles como impactantes.

Pepe Gálvez

BASTARD!

Bastard! empezó como un rumor entre los fans hace cierto tiempo... uno de esos tomos que alguien ve en una librería, abre y, sin entender una palabra, deja que la sugestión de las imágenes actúe. Se oye entonces el rumor: "oye, he visto un manga nuevo, diferente, espectacular", que se queda en eso, en rumor, hasta que alguien efectivamente lo publica. Y entonces llega el momento de juzgar.

Bastard!, después de la lectura, no es un manga para todo el mundo. El aire decididamente humorístico que le da Kazushi Hagiwara puede hacer que parezca un poco intrascendente, y los continuos comentarios del autor, que habla con el editor, el lector y los personajes en el poco espacio que le dejan sus viñetas, pueden resultar desconcertantes. A veces parece que el autor prefiere jugar con sus personajes y hablar con sus colaboradores que escribir la historia. Pero estos elementos de crítica desaparecen una vez uno se pone a leerlo como lo que es. Tenemos en la historia la atribulada relación entre el libidinoso hechicero Dark Schneider y su otro yo, el encantador y patoso Lucer. Tenemos un montón de magos oscuros (ex-compañeros de Schneider), muy dispuestos a conquistar lo que toque en el nombre de su raro dios, Anthrasax. Tenemos a Yokho, sacerdotisa encargada de revivir al hechicero a golpe de oportuno beso. Tenemos a todo el Ejército de las Tinieblas y a varias princesas, chicas encantadoras, semi-elfos y hasta un dragoncito. Con todos estos elementos, *Bastard!* invita, pura y llanamente, a divertirse con él. Es una historia de fantasía, bien construida, bastante original, que gráficamente resulta muy eficaz y llena de acción y humor a toneladas.

Esa "acción" y ese "humor" no son tan fáciles de encontrar y equilibrar como se pretende; corren ejemplos francamente horribles por esas estanterías. Hagiwara consigue que leer *Bastard!* sea toda una experiencia cambiando constantemente de registro: de la aventura al romanticismo, del absurdo más increíble a la ironía más sutil. No hay que caer en el error de considerarlo una lectura para adultos, o alguna clase de cima de la historieta. *Bastard!* carece de pretensiones pseudo-culturales; es una historia simplemente bien construida y entretenida. Aprovechando, además, la acertada decisión de Planeta-DeAgostini de publicar este trabajo en tomos asequibles, se puede tener una ración de dimensión bimensual más que adecuada. En realidad, si alguien no se divierte con alguna parte de *Bastard!*, se puede dudar razonablemente de que tenga sentido del humor. Y si se busca más, hay otros mangas.

Sally Kensington (Neko)

REGRESO AL MAR

Se supone que una de las ventajas de leer comic de otros países es la posibilidad de acercarse a otras culturas, a otras maneras de pensar o de interpretar las cosas. Pero cuando lo único que te llega es el material de consumo, la parte más industrial de la cadena, esa posibilidad se frustra. No es que el material de consumo no sea válido, es más, es lo que permite que se pueda publicar cualquier tipo de comic, pero en el equilibrio está la virtud, y equilibrio es lo que falta en la publicación de manga en España. Equilibrio entre la parte más occidentalizada de su producción y el manga más sentido, el que de veras representa el espíritu japonés.

Un claro representante de estos últimos es *Regreso al mar*, de Satoshi Kon.

Satoshi Kon es un autor polifacético donde los haya, sus trabajos para revistas como *Animage* son un verdadero catálogo de estilos. Su dibujo es una amalgama de referencias entre las que se incluyen algunas claramente occidentales. Su narrativa es, curiosamente, poco japonesa, bastante más elíptica de lo que nos tienen acostumbrados los autores nipones, pero sin rechazar las bases del manga, bases que obligan a que la historia se cuente lo más visualmente posible. Para encajarlo todo, Kon pone bastantes más viñetas por página de las que los mangakas suelen utilizar. El conjunto es un cómic a medio camino entre lo oriental y lo occidental, pero al servicio de historias muy autóctonas, historias que intentan revelarnos aspectos de la manera de vivir japonesa.

Una de esas obras, *¡Qué horror de apartamento!*, ya pudimos verla en nuestro país, publicada por Planeta-DeAgostini, y Kon compartía créditos con uno de sus maestros, Katsuhiro Otomo, al que el autor debe gran parte de su grafismo.

Regreso al mar es la historia de Yosuke, un chico joven que vive en Amite, un pequeño pueblo costero. Es verano, y como todos los veranos es hora de los reencuentros, en este caso con Tetsu, el amigo del alma y Natsumi, la amiga que se fue a la ciudad y que no acaba de decidirse sobre si quedarse en la urbe o volver a sus orígenes. La familia de Tetsu es la encargada de cuidar de un huevo de sirena, leyenda que mantiene vivo el turismo del pueblo, principal fuente de ingresos del mismo y causa de sus desgracias, ya que el boom del mismo ha atraído a Kenji Ozaki, dueño de una constructora y especulador sin escrúpulos.

La lucha entre los que apoyan la expansión del pueblo y los que prefieren conservarlo tal como está provoca peleas casi fraticidas, y traen la discordia al, antes, tranquilo pueblo.

Satoshi Kon nos cuenta una historia de enfrentamiento entre el progreso y la tradición, entre el racionalismo más frío y calculador y la fe en la mitología, la memoria racial. Y nos lo cuenta con mucho oficio, dando a luz una novela gráfica interesante y romántica, perfectamente narrada e ilustrada con maestría.

Satoshi Kon es, sin duda, uno de los autores de manga más interesantes del momento, un autor a seguir por todo buen aficionado al cómic.

Anabelle Petit (Neko)

MANGA

MAKAKO

NACIMIENTO DE UN MITO

Makako fue creado por Jesús Manuel Montané como reclamo del Salón. Pero sucedió algo inusual: nos entusiasmamos con el bicho, nos gustó su pinta de camorrista. Así que se decidió darle continuidad en un mundo creado a su medida.

Por supuesto, la huida de Makako que relatan las páginas que vienen a continuación es sólo el principio. La historia continúa en la revista Súper Juegos a partir de este mismo mes... y os recomendamos que no os la dejéis escapar bajo ningún concepto. De lo contrario, jamás podríais conocer a Max Mule, ni a Hammiük Sheperens, ni ver la pinta de los Feita-Feita, ni visitar el Palacio Imperial de los Quorbus. Una verdadera lástima.

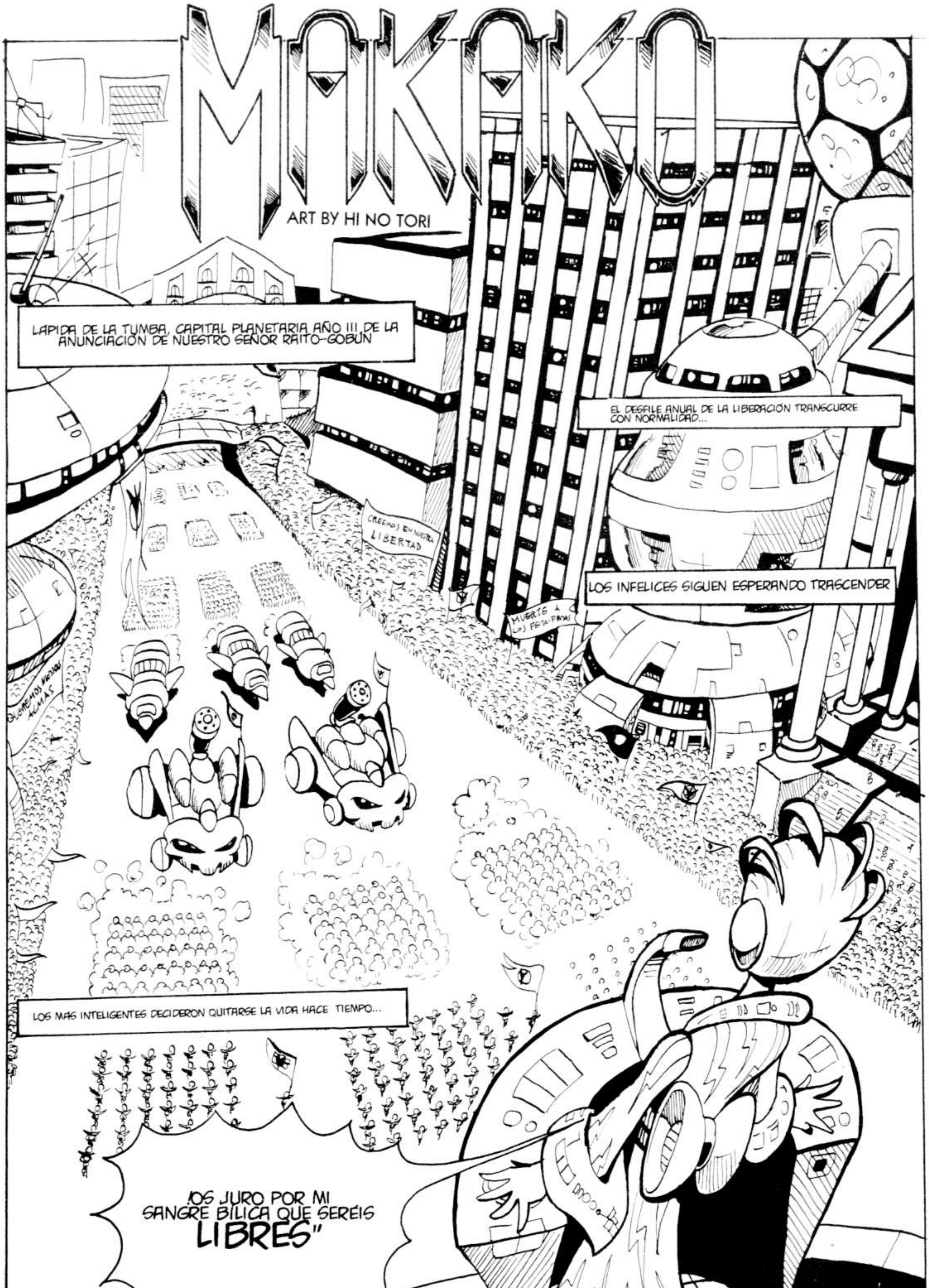
En cuanto a los orígenes del personaje... bueno, a nadie se le puede escapar que bebe tanto de las fuentes del manga como del tradicional cómic de superhéroes norteamericano. Y eso es porque pretendemos conjugar la buena narrativa yanqui con la espectacularidad gráfica de los japoneses.

Para terminar, proponemos un enigma para que lo resuelvan los más curiosos: ¿de dónde salen los personajes que acompañan a Makako... y en qué capítulo de cierto serial radiofónico apareció por vez primera el Makako original?

Apurad las neuronas. Y por supuesto, seguid leyendo. La aventura acaba de empezar.

J.M.MUNTANE

MAKAKO



PERO SI ALGUNA VEZ TRAICIONAIS A VUESTRO SEÑOR, O A SU ENVIADO QUOABUS II...
¡SUFRIREIS EL MAS TERRIBLE DE LOS CALVARIOS ETERNOS!
YO MISMO ME OCUPARE DE LOS INFIELES
NO ME CABE NINGUNA DUDA... MALDITO BUTTY..
POWER
¡CLICK!
¡WUUUUUMM!
¡TCHACK!
¡CLICK!
¡ME HARE UN BASTÓN PARA ATIZAR A LOS CERDOS CON SUS PIERNAS! ¡ME INYECTARE NECTAR DE SUS PULMONES EN EL PULGAR! ¡VOMITARE SUS VISCERAS TRAS HABERLAS DEVORADO! ¡PROFANARE SUS TUMBAS! ¡MEZCLARE SUS SESOS CON HUEVOS DE BUBITU RECIEN MUERTO!
¡TCHACK!
¡CLICKLACK!
¡CLICK!
¡¡TCHACK!!

¡Y SI ALGUNO DE VOSOTROS INTENTA ESCAPAR... SERÁ SOMETIDO AL EMPALAMIENTO DE EGNÓMIDAS!
NOS VAMOS...
TAMBIÉN ES MALA SUERTE, TENER A UN LOCO POR PADRE..

!
...
¡¡NUNCA... VOLVEREMOS A SUFRIR!!
¡¡VROMMM!!
¡MIRAD!
¡MIERDA, EL MAKAKO!
¡NOS VAN A CORTAR EL CUELLO!
AVISAD A SHERKIS PADRE ¡RAPIDO!

AUTORES

AKIRA TORIYAMA

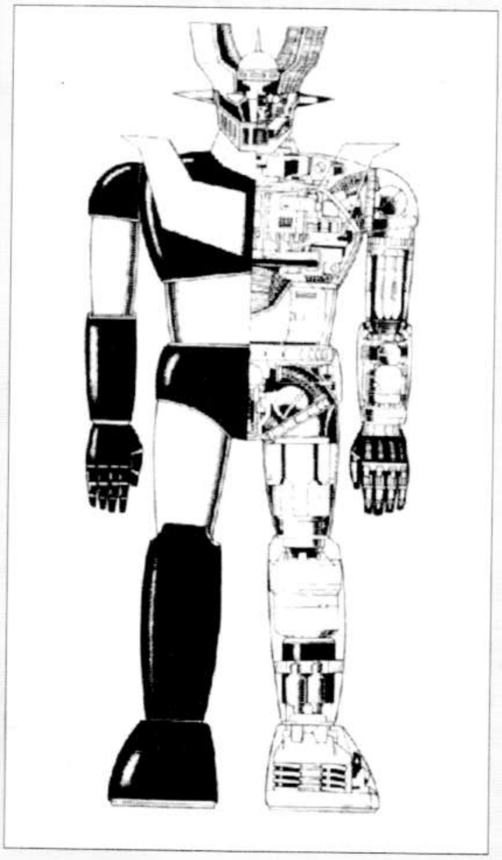
Considerado como el Osamu Tezuka de los años noventa, este popular autor de manga es uno de los más aclamados en Japón. Nació en la prefectura de Aichi, en Nagoya. Desde muy pequeño se dedicó a dibujar monigotes allá donde iba a caer su mano convenientemente armada de un lapiz, aunque tras graduarse en la escuela superior de la misma prefectura se decantase por el diseño publicitario en 1974.
Tras una ardua búsqueda de alguna salida dentro del terreno profesional Toriyama empezó a trabajar en una agencia de publicidad. Allí, con oficina propia, dio rienda suelta a su creatividad. El manga ganaba terreno y la creación de infinidad de personajes sobre el papel acaparaba cada vez mayor parte de su horario laboral en detrimento de la agencia, llevando de cabeza a todos sus superiores. Cuentan las crónicas que se pasaba el tiempo garabateando en los papeles que encontraba: su afición iba haciendose más patente cada dia hasta que alguien le aconsejó amablemente que abandonase aquellos lares para dedicarse definitivamente a lo que, parecia ser, apuntaba todo su talento.
A nuestro joven autor no le parecía tan mala idea y abandonó -más por decisión propia que ajena- la agencia lanzándose a la aventura.
Tras un año en la cuerda floja y iendo puerta tras puerta a presentar sus trabajos, la recompensa llegó en forma de publicación: *Wonder Island* una obra primeriza pero dotada de toda la gracia y la habilidad narrativa de Toriyama que apareció en el *Shonen Jump Weekly* en 1978.
Sin embargo, su salto definitivo a la fama se produjo en 1980, cuando la serie *Dr. Slump / Arale chan* apareció en el mismo Shonen Jump. La versión animada en TV no se hizo esperar y Toriyama empezó a aparecer ante los ojos del panorama del manga como un autor consagrado.
Harto de la serie, saturado de trabajo y sin ideas que desarrollar, Toriyama abandona la serie, aunque el público seguía pidiendo capítulos. Este tipo de final por cansancio se repetirá otra vez en su obra capital, recientemente finalizada, y que se convertiria en su siguiente proyecto. Nos referimos, naturalmente, a *Dragon Ball.*
Iniciada a finales de 1984, la serie se fue alargando debido a su éxito arrollador durante diez años, en los que las aventuras de Son Gokuh y sus amigos fueron recopiladas en 42 tomos. En total unas 7000 paginas de manga sin contar serie de TV, films, monográficos, fanzines, libros de arte y todo un largo etcétera que la convierten en una de las series más populares en la historia del manga japonés. Este éxito se ha repetido en cuantos paises se ha publicado -y emitido la serie-, demostrando asi el talento y "savoir faire" de su autor.

Aunque Toriyama tiene buena estrella a medias. De todos sus otros trabajos publicados en distintas revistas la mayoria han sido un fracaso, como el caso de *Dub & Peter* o el estrellado *Cashman.* Actualmente esta intentando conseguir algo con el simpático y terrible niño/vampiro en *Go, go Ackman* que aparece mensualmente en la revista *V-Jump.*

De todas formas, Toriyama tiene cada vez más peso en el terreno de los *mass-media,* sobre todo como ilustrador y diseñador de personajes para videojuegos: *Dragon Quest* y *Chrono Trigger.*
En estos momentos y tras la finalización de *Dragon Ball*, está pensando en la realización de varias ideas que no podían llevarse a cabo debido a su ocupación con las aventuras de Son Gokuh. Veremos que nuevos proyectos nos presentara el genio del manga de los noventa.

GO NAGAI

Mazinger, Devilman, Getter Robo G o *Kekko Kamen* son obras que tienen como denominador común a Go Nagai, un autor clásico del manga que hoy en día sigue estando vigente y que aún hoy intenta seguir en la brecha con nuevas creaciones y diversos proyectos.
Nacido a finales de 1945 en Wajima y con Japón recuperándose de los desastres de la guerra el futuro de Nagai no estaba nada claro, pero al igual que varios profesionales, pronto iba a ser influenciado por la persona que iba a cambiar por completo la faz del manga: Osamu Tezuka.



Mundo Perdido, historia realizada por el "Dios del manga" iba a cambiar el destino de Nagai en su más tierna infancia. Tras ir a vivir a Tokyo con su familia y graduarse en la universidad, decidió probar suerte en el mundo editorial. De esta manera, a mediados de los años sesenta, conoceria al legendario Shotaro Ishimori que le animaría y aconsejaría, publicando dos años después su primer trabajo como profesional: *Meakashi Porichi -El detective Porichi-*, publicada en la revista *Bokura.*
Sería al año siguiente (1968) cuando conseguiría su primer éxito y su primera polémica con *Harenchi Gakuen -Escuela de sinverguenzas-*, controvertida serie publicada en el *Shonen Jump* que sería duramente criticada. Em 1969 fundaría Dynamic Productions, su propia compañia de animación.
Al llegar la década de los setenta vendrían la mayoría de sus obras más famosas y las características que le han dado la etiqueta de polémico -una violencia inaudita en aquellos tiempos y una fuerte cantidad de sexo-. Entre las series destacarían la sagas de robots como los *Mazinger-z, Great Mazinger, Getter Robo G, Grendizer* -cuya serie de televisión provocó una fiebre por el anime en Francia-, *Kekko Kamen* -una suerte de serie cuasi sadomasoquista-, *Cutey Honey* -más erotismo todavia-, *Devilman* -uno de los mangas más violentos de los setenta- y *Violence Jack.* En esta etapa, Nagai demostraría ser un autor adelantado a su tiempo, hecho que se ha venido demostrando con las adaptaciones animadas que se han producido en forma de OVA's. Estas producciones han respetado el formato y concepto original comprobando la validez de sus obras veinte años después de ser publicadas por primera vez.
Con la solidez de Dinamic Productions y la creación de nuevas obras, Nagai afrontó y superó con éxito los cambios que se produjeron a principios de los años ochenta. Poco a poco iría adaptandose a los nuevos tiempos y exigencias de los lectores con la recuperación y revisión de algunos de sus clásicos, buena prueba de ello es el espectacular *Mazin Saga* que presenta a la versión definitiva de Mazinger combatiendo contra los invasores marcianos en el siglo XXIII. Mas reciente es la actualización de *Getter Robo G*, rebautizada como *Venger Robot Go.*
Pese a tener casi cincuenta años Go Nagai afronta el próximo milenio con nuevas ilusiones y renovados esfuerzos por hacerse un hueco en la cada vez más competitiva industria del manga.

KATSUHIRO OTOMO

Es prácticamente imposible comenzar hablando de Katsuhiro Otomo sin mencionar que fue uno de los máximos responsables de la introducción del manga en Europa y Estados Unidos. Apadrinado por Moebius, que se confiesa ferviente admirador de la obra del autor japonés, Otomo consiguió despejar una de las dudas que presentaba la historieta japonesa: si las series de anime habían conseguido triunfar en las televisiones occidentales ¿Conseguiría el manga un éxito y reconocimiento similares? Con *Akira*, su obra cumbre, los resultados no se hicieron esperar, dejando el terreno libre a la invasión del manga que se produciría a continuación.
Sin embargo, el compendio de obras de Katsuhiro Otomo no se limita a *Akira*, teniendo una larga y dilatada carrera en la industria del manga. Su primera incursión en el terreno profesional la

realizó con la adaptación del *Mateo Falcone* de Prosper Merimee en 1973, marcando el principio de una etapa que duraria hasta 1982, año de la publicación de *Akira*.
Durante este tiempo, Otomo se dedicó a una intensa creación de historias cortas posteriormente recopiladas en diversas colecciones con la realización de serializaciones, destacando la inacabada *Fireball* y *Domu -Pesadillas-*, historia que le valió la consecución del Japan SF Grand Prix -equivalente al Hugo- y que está centrada en el enfrentamiento que se produce entre una niña y un anciano, los dos con terribles poderes psíquicos. En este periodo maduran varias ideas y conceptos que convergerán en *Akira*: el estilo cinematografico que Otomo imprime a todas sus obras, el tema de la ciencia-ficción, seres con poderes paranormales -como la niña de *Pesadillas* o el propio Tetsuo-, los alegatos anti-militaristas y un sentido del humor muy peculiar que aparece en la mayoría de sus trabajos de una forma u otra, siendo un buen ejemplo *Farewell to Weapons*.
Después de *Domu* llegaría *Akira*, que se convertiría en un absoluto éxito, dándole el reconocimiento necesario para emprender nuevos proyectos que cubrirían una segunda etapa -desde la confirmación del éxito de *Akira* hasta los años noventa-. Estos proyectos se traducirían en varias incursiones en el mundo de la publicidad y diversas participaciones en proyectos de animación: *Harmaggedon*, *Robot Carnival*, *Roujin-Z* y la adaptación en forma de largometraje de *Akira* que él mismo se encargó de dirigir. En cuanto al manga, Otomo seguía publicando historias cortas y trabajos de corta duración, como es el caso de *World Apartment Horror*. Hasta la fecha, su último trabajo es *Legend of Mother Sarah* con la que volveria a iniciar una obra de larga extensión, mezclando los perfiles anteriormente mencionados y creando un nuevo éxito internacional.

KIA ASAMIYA

Asamiya es considerado por muchos como uno de los precursores del manga moderno del género SF junto a Masamune Shirow o Jojhi Manabe. Se trata de un autor polifacético y versátil que combina a la perfección toda una historia de ciencia-ficción como *Silent Mobius* con una comedia divertida y desenfrenada como Compiler, a la vez que realiza obras de corte fantástico como la serie *Dark Angel*.
Asamiya nació un 28 de Enero de 1963 en Tokyo, logrando el graduado en la Escuela de Animacion de Tokyo y realizando su debut en el mundo del manga con una obra titulada *Shinseiki Vagrants* -1986- cuando contaba con solo 23 años. La obra en sí no es muy novedosa en cuanto a argumento se refiere: viajes en el espacio y el tiempo. En Mayo de 1988

comenzó a publicarse la que hasta hoy es el buque insignia de la obra de Kia Asamiya, que no es otro que *Silent Mobius*. La temática nos recuerda ciertamente en algunos aspectos al *Blade Runner* de Ridley Scott, cambiando a los ilegales replicantes por unas entidades malevolas procedentes de una dimensión y un mundo paralelos al nuestro llamado Nemesis. Su objetivo es la dominación del mundo, pero las componentes del AMPD (Atacked Mystification Police Department) tratarán de impedirlo. En resumen, toda una obra de culto en nuestros dias. A la postre ha resultado una obra de lo más aprovechada, puesto que ha tenido dos ramificaciones: *Mobius Klein*, obra que nos aclara los orígenes del AMPD y *Silent Mobius Gaiden Bakumatsu Shimatsuki*, ambientada en el Japón del siglo XIX.
Su interés por innovar y el afán de demostrar su polivalencia provocaron la aparición de *Compiler* en 1992 y *Assembler OX*, publicadas ambas en la revista mensual de Kodansha llamada *Comic Afternoon*. Son obras en las que demuestra su

faceta cómica y en la que se nos relata la convivencia de dos hermanos con dos locas alienígenas procedentes de la dimensión Denjigen y cuya intención inicial es la invasión de la Tierra. Cuando parecía que Asamiya ya lo había demostrado todo, sorprendió a propios y extraños con la realización de *Dark Angel*, que se publica en la revista de anime titulada *Newtype*. De estilo fantastico-épico, nos hace viajar a la China medieval donde un joven sucesor del reino del Sur llamado Dark sufre una serie de desventuras a causa de su juventud y su falta de experiencia, que le llevarán a enfrentarse con los más fieros enemigos.
Como deja patente en todos sus trabajos, su estilo grafico evoluciona hacia figuras más estilizadas, siendo el caso de *Dark Angel* uno de los mas agudos.

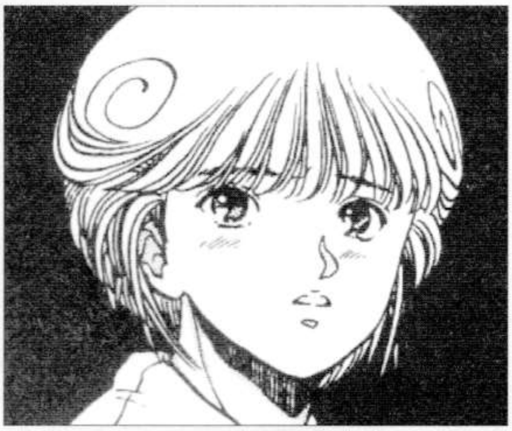
LEIJI MATSUMOTO

Pesimismo sobre el futuro de la humanidad y una cierta melancolía son las primeras conclusiones que tendríamos al repasar cualquiera de los trabajos del clásico autor de manga Leiji Matsumoto, trabajos que resumen el estado anímico del autor, un artista enamorado de los aviones, que tiene en su haber la creación de personajes legendarios como el mismisimo Capitán Harlock.
Este ex-piloto de la aviación japonesa empezó su carrera profesional en el mundo del manga en la década de los setenta. Una de sus primeras y más recordadas obras es *Uchu Kaizoku Captain Herlock -El Pirata Espacial-*, serie que resumiría todas las preocupaciones del artista: la inoperancia y corrupción de los gobiernos, un encharcamiento de las fronteras de la humanidad y una falta de fe absoluta en la solidaridad mundial. En fin, un mundo completamente marchito, y más todavia cuando una raza alienígena amenaza con invadir la Tierra y aniquilar a la raza humana. Solo un hombre, el proscrito Capitán Herlock les hará frente a bordo del Arcadia, un navio espacial. El éxito de esta serie traspasaría las fronteras de su país de origen, hasta llegar a distintos lugares del mundo cosechando nuevos triunfos.
Las siguientes obras de Matsumoto no tendrían el reconocimiento ni la popularidad que la anterior, pero *Ginga Tetsudo 999 -El Expreso Galáctico 999-* y *Sennen Joo -La Reina de los Mil Años-* también conseguirían hacerse oir. *Ginga Tetsudo o Galaxy Express* retoma varios puntos tratados en *Captain Herlock*: la acción se sitúa en un futuro descorazonador, donde la humanidad se acerca cada vez más a una completa deshumanización. Este

hecho se acentúa cuando se llega al nivel tecnológico suficiente para utilizar recambios cibernéticos en el cuerpo humano, convirtiendo así a las personas en androides. Una vez más surge una figura que no está de acuerdo con este mundo: Tetsuro, un niño que decide viajar hasta un distante mundo donde le es prometida la vida eterna. Acompañado de la misteriosa Maeter se dispondrá a vivir infinidad de aventuras en el *Expreso Galáctico 999*, el único medio para llegar hasta ese planeta.
En *Sennen Joo* la Tierra se ve abocada a un trágico final: el 9 de septiembre de 1999, a las 9 horas y 9 minutos un planeta llamado Lamethal colisionará con nuestro mundo. Solo la misteriosa Reina de los Mil Años conoce el secreto para detener este desastre que se avecina.
Con estas tres obras -y pese a que el currículum de Matsumoto es más extenso- tendríamos un panorama global de su obra, sin olvidarnos de sus incursiones en el campo de la animación: los diseños de personajes para la mítica *Yamato* y la activa participación que tuvo en el OVA *The Cockpit.*

MASAKAZU KATSURA

Katsura es seguramente uno de los autores de manga, junto al idolatrado Toriyama, que más ha calado entre todos los otakus en estos últimos años, tanto en su pais de origen como en los paises donde ha salido publicada parte de su obra -España, Italia, Francia-, o en otros donde su fama se ha extendido, es el caso de los USA.
Este genio del manga nació un 10 de Octubre de 1962 en Fukui y hasta su época en secundaria no se decidió a dibujar manga. Katsura eligió bien, ya que uno de sus primeros trabajos consiguió el primer premio del concurso de manga que se realizaba en su instituto y con el cual ganó una cadena hi-fi. Posteriormente esta historia fue publicada en una revista.
Al contrario de muchos autores, no trabajó como ayudante de ningún otro dibujante, sinó que pasó directamente a trabajar de forma profesional al servicio de Sueisha. Su primer trabajo como profesional fue *Wingman,* que aparecio publicada en el *Shonen Jump* entre los años 1983 y 1986. Se trata de una historia de corte fantástico, donde se mezcla el humor, la accion y, como no, los triangulos amorosos. Todo comienza un dia en el que el fantasioso Kenta Hirono se encuentra con Aoi, una habitante del reino multidimensional de Podreams que ha huido de este con el *Libro de los Juegos,* libro que le dará el poder de convertirse en Wingman.
Más adelante realizaría dos series cortas. La primera tiene como título *Choki Doin Vander,* publicada, al igual que casi todas las obras de Katsura, en el



Shonen Jump, este manga se asemeja al de la serie *Ultraman* y donde dos jóvenes lucharán contra la amenaza alien que se cierne sobre el planeta y sobre ellos. La segunda se llama *Present from Lemon* y trata sobre un tema que en Japón es siempre noticia: la vida de los cantantes de rock juveniles. El protagonista -Lemon Sawaguchi- verá como su vida y el inicio de su carrera artística será salpicada con varios problemas. A la vez que estos trabajos, alternó su realización con la producción de historias sueltas entre 1984 y 1989: *Suzukaze no Pantenon, Voguman* y *Video Girl Complete Story* que sería la precursora de *Video Girl Ai.* Nada mas comenzar 1990, apareció la obra que le consagró definitivamente: *Video Girl* Ai. Después de esta y a continuación, apareció su secuela: *Video Girl Len,* que comenzaría en el año 1992. En total fueron 15 tomos recopilatorios los que dió de sí *Video Girl.*
Tras un tiempo de descanso, comenzó con nuevas historias cortas: *Shadow Lady* y *A Woman in the Man.* Tras estas obras, Katsura realiza otro de sus trabajos mas famosos: *DNA2.* Su publicación tuvo comienzo en el verano de 1993, finalizando al verano siguiente. La historia trata sobre una problemática comun en Japón y en todo el mundo: la superpoblación, que en este caso es causada por un joven llamado Junta Momonari -que posee unos genes que hacen de él un Megaplayboy-. Para evitar esto, el Centro de Control de Población manda a la

joven Karin Aoi para que con ayuda de una sustancia específica logre modificar los genes de Junta. Tras *DNA2*, Katsura sigue realizando historias cortas -como la mencionada *Shadow Lady*- y preparando nuevos proyectos

MASAMUNE SHIROW

Uno de los máximos exponentes del cyberpunk en el manga es, sin lugar a dudas, Masamune Shirow. Aclamado en medio mundo por una legión de admiradores, este autor ha aportado nuevos horizontes en la industria del manga, abriendo nuevas expectativas para un medio tachado numerosas veces de mero negocio.

Nacido en Kobe en 1961, publicaría su primera serie a la edad de 21 años. *Black Magic* se convertiría en su primera obra -y primer éxito- que presentaría varias de las características que más adelante iban a aparecer en los sucesivos trabajos: las sociedades utópicas, el hi-tech, la presencia cada vez más importante de androides que ayudan y/o combaten a la humanidad...

1985 sería un año importante en la carrera artística de Masamune Shirow. La editorial Seishinsha se cruzaría en su camino, surgiendo de esta unión varias colaboraciones que le harían famoso. La primera de ellas, *Appleseed*, cuya acción se desarrolla en Olympus, una megalópolis que ha logrado sobrevivir a los devastadores efectos de una Tercera Guerra Mundial, se convertiría en una obra de culto -dentro y fuera de Japón-. En ella, dos agentes de unas fuerzas especiales se ven inmersos en complicadas misiones que tendrán como objetivo la desmantelación de acciones terroristas que ponen en peligro a la ciudad. Junto a *Applesed* tenemos, como obras más representativas, *Dominion*, publicado al año siguiente. En esta ocasión, además de la acción, el humor es un factor predominante. ¿El argumento?, una sociedad futurista -de nuevo- en la que la polución y el crimen son plagas. Para lo primero, fácil solución, debido a los fuertes índices de contaminación la población se ve obligada a llevar máscaras que suavizen su terrible efecto. Para lo segundo, la policía crea un cuerpo especial de tanques, que resulta tan peligroso como los propios malhechores.

A continuación y en los sucesivos años crearía dos series mas: *Kokaku Kidotai -Patrulla Especial Ghost-* y *Orion*. La primera de ellas tiene como peculiaridad la de ser la única obra de Shirow no editada por Seishinsha, y en ella se nos muestra a un mundo dominado por Japón. Un mundo desbordado por la cada vez más omnipresente tecnología, que en ocasiones es una amenaza para la estabilidad mundial. En *Orión*, la trama argumental se traslada a un pasado remoto de la Tierra, donde dioses y mitos pueblan la superficie del joven mundo.

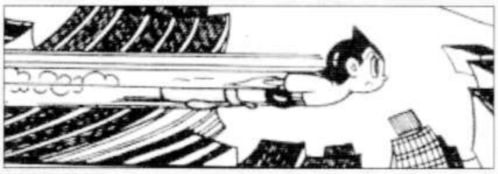
Por último, destacar que Shirow acaba de recuperar Dominion, realizando una secuela que lleva el título de *Dominion: Conflicto.*

OSAMU TEZUKA

Médico de profesión e inmerso en un país destrozado por la Segunda Guerra Mundial, Osamu Tezuka poco podía imaginar que iba a convertirse en el desencadenante e iniciador de una de las parcelas más importantes en el Japón actual: la industria del manga.

Nació en 1926, en Osaka. Desde sus inicios se sintió atraido por Walt Disney y Max Fleisher, que en el futuro iban a convertirse en sus mayores inspiraciones. Su hábil narración y la utilización de técnicas cinematográficas -recurso que después sería utilizado por infinidad de artistas- le llevaría a revolucionar por completo el concepto del manga. *Shintakarajima -La Nueva Isla del Tesoro-*, uno de sus primeros trabajos, publicado en 1947, sirvió de ejemplo a muchos jovenes artistas deseosos de seguir la pauta marcada por Tezuka. Ser el pionero del manga, tal y como lo conocemos, le ha supuesto ser venerado y considerado como el *Manga no Kamisama* o *Dios de los comics*. En los años cincuenta realizó varios de sus trabajos más conocidos, entre los que destacan: *Tetsuwan Atom*, *Jungle Taitei* y *Ribon no Kishi*. El primero de ellos, conocido popularmente como *Astroboy*, cuenta las aventuras de un androide con aspecto de niño que se dedica a proteger la paz y la justicia, cuyo objetivo primordial es la defensa de la vida. Esta directriz se convertiría en una de las máximas de la carrera artística del Doctor Tezuka, que dedicó toda su vida a proclamar el respeto por la vida, ya fuera como médico o a través de sus obras. En cuanto a

Ribon no Kishi, se trata del primer shojo manga -o manga para chicas- que también es conocido como *La Princesa Caballero* y narra la historia de una joven princesa que tiene que vestir y actuar como un hombre para poder acceder al trono que le pertenece por derecho propio.
En *Jungle Taitei -El Emperador de la Jungla-*, el protagonista es un cachorro de león que tiene que sobrevivir a mil y una vicisitudes para convertirse en rey de los animales. Esta obra inspiró años más tarde a la compañia Disney -irónicamente- para realizar *El Rey León.*
También en la década de los cincuenta (1954) nacería la obra que refleja con mayor exactitud las inquietudes de Tezuka: *Hinotori*, donde abordaría la



temática de la vida -y con ella su sentido-, la muerte, la resurrección, el futuro de la humanidad... Una macrosaga que abandonará y recogerá varias veces a lo largo de más de treinta años, donde una serie de personajes de diferentes épocas buscan el mítico Fénix, el símbolo de la vida eterna.
Más adelante realiza obras que pronto se convierten en clásicos, desde *Black Jack* hasta *Buddha*, pasando por *Adolf ni tsugu*, *Ludwig B.* y *Dororo* entre otras.
Tezuka seguirá trabajando en el manga hasta el dia de su muerte, que se produjo el nueve de febrero de 1989 a causa de un cáncer, mientras preparaba la creación de una nueva serie.

RUMIKO TAKAHASHI

Al repasar el amplio panorama de autores japoneses podemos encontrarnos con diversos casos curiosos, uno de ellos es el de la autora que nos ocupa.
Podriamos decir que Rumiko Takahashi es un *rara avis* en el mundo del manga, porque... ¿Cuándo se ha visto que una mujer triunfe en el superpoblado shonen manga o manga para chicos? Si exceptuamos al estudio Clamp y algún otro caso aislado es muy difícil encontrar un hecho semejante -y mas en una sociedad tan machista como es la japonesa-, además resulta curioso observar el detalle de que ni tan solo se haya aproximado al shojo manga -manga para chicas-. Su soberbio dibujo, la forma de narrar, un dominio innato en la comedia de enredo y su polivalencia en otros generos -de terror, aventuras, romántico- la han llevado a ser considerada como uno de los dos autores de manga más importantes en la década de los ochenta junto con Akira Toriyama.
Urusei Yatsura o *Lum*, como más guste, es su primera obra larga, publicada a principios de los ochenta. Ya desde esta entrega, Rumiko demuestra una predilección especial por las comedias de situación y los inevitables triángulos amorosos. El argumento presenta a Lum, una extraterrestre venida de otra dimensión, que tras diversos altercados en la Tierra toma la determinación de casarse con un humano: Ataru Moroboshi, que a su vez está enamorado de una compañera de clase. El siguiente trabajo serializado seria *Maison Ikkoku* -conocida en Europa como *Juliete je t'aime* (¿!!?)-, obra de corte más romántico y cercano al shojo manga. En esta ocasión, la trama argumental se centra en una pensión administrada por una joven -Kyoko Otonashi- que ha enviudado prematuramente. El romance con un inquilino y las divertidas situaciones que se producen entre los restantes habitantes del edificio serán el centro de la serie, que venía a ser la predecesora a la creación mas famosa de Rumiko Takahashi.
Ranma 1/2 sería el mayor éxito en la carrera artística de la autora, conquistando principalmente al público norteamericano -además del lector japonés, claro- y viniendo a demostrar la versatilidad antes mencionada: acción, humor, dramatismo, amor y más acción son los ingredientes para una de las series más populares de los últimos años. En ella dos jovenes, Akane y Ranma, son obligados a contraer matrimonio por conveniencia sin apenas conocerse. Pronto surgirán las diferencias haciendo las cosas muy difíciles, más aún cuando Ranma tiene la extraña habilidad de convertirse en chica.
También habría que destacar una serie de historias cortas, que bajo el título genérico de *Rumic World*, constituyen cada una de ellas un conjunto de pequeñas obras maestras.

Estudio Inu

GANADORES CONCURSO MANGA

El jurado del concurso de manga del Salón, compuesto por Núria Teuler, Armand Zoroa y Jordi Sánchez Navarro, actuando de secretario Carles Santamaria, escogió el pasado 2 de octubre como ganador de la categoría de mejor personaje a `Mi pequeño Tomoka´, de David Ramírez. También obtuvo el premio de mejor manga exaequo con `Kuno & Kaori. Casos inexplicables´, de Antonio Valentín y Vanessa Durán. El jurado otorgó una mención especial al humor de `Mangaka Legends´, de Víctor Santos.

MI PEQUEÑO TOMOKA

DAVID RAMÍREZ

David Ramírez tiene 20 años. Es natural de Tortosa aunque reside en Barcelona por cuestión de estudios. Cursa segundo curso de dibujo en la prestigiosa Escola Massana. Este joven dibujante dice que le gusta el manga ¨por su estilo narrativo. La secuencialización de las historias, donde vemos dibujado hasta el más mínimo detalle, hace que entre mejor". Su vocación es el cómic y quiere dedicarse profesionalmente a este arte.

¡HOLA!
ESA COSA FEA Y CALVA...
...¡SOY YO HACE DIEZ AÑOS!!!
ES EL DIA DE MI BAUTIZO. ¡EL CURA ESTÁ PREGUNTANDO QUE NOMBRE ME VAN A PONER!
MIS PADRES HAN DECIDIDO QUE ME LLAMARÉ MAGDALENA. ¡Puaj!
¡DE REPENTE A MI PADRE LE VIENE LA INSPIRACIÓN!
"¡LLAMÉMOSLA EUSTAQUIA, IGUAL QUE LA ABUELA!"
¡Puaaaaj!
¡MI MADRE SÓLO TIENE TIEMPO DE DECIR UNA COSA!
"¡NOO!"
¡EL CURA CREE QUE ES UNO DE ESOS RAROS NOMBRES MODERNOS Y CONTINUA EL BAUTIZO!
NO TENGO CLARO PORQUE MIS PADRES NO SE QUEJARON...
¡MEJOR! NI MAGDALENA NI EUSTAQUIA, ME LLAMO NOO.
TENGO 10 AÑOS.
Y TENGO UN PODER.
¡Y ME GUSTA!

NO TE LO TENDRÍA QUE HABER DICHO. ES MI GRAN SECRETO...
¡PERO ES QUE SI NO SE LO CUENTO A NADIE, VOY A EXPLOTAR!
¿SABES? MAÑANA TENGO UN EXAMEN. ...DE MATES.
AHORA ESTOY ESTU-DIANDO.
AHORA YA NO.
YO NO TENGO LA CULPA SI SOY UN POCO TONTA, ¿NO?
CUANDO ALGO NO ME SALE BIEN, COMO AHORA...
...USO MI PODER, PORQUE ESO SI QUE ME SALE...
SOY LA ÚNICA EN TODO EL MUNDO QUE SABE HACER-LO (CREO).
Y ESO ME CONSUELA.

SÉ LO QUE ESTÁS PENSANDO...
ALGO ASÍ COMO: "PONERTE A DIBUJAR TENIENDO MAÑANA UN EXAMEN NO ES UN PODER, ES UNA IRRAS... IRRESPI... IRRESPONDABILI..."
¡PUES CALLA, PORQUE SEGURO QUE TÚ TAMBIÉN LO HAS **HECHO** ALGUNA VEZ!
¡BUENO, SEGURO QUE **TÚ** ESTÁS PENSANDO LA PALABRA CORRECTA!
PERO NUNCA HABRÁS HECHO...
...¡ESTO!

QUIZÁS NO SEA UNA GRAN DIBUJANTE...
BUENO, ESTÁ CLARO QUE NO LO SOY...
¡PERO TENGO EL SUPERPODER DE DAR **VIDA** A MIS DIBUJOS!
¡TENGO EL SUPERULTRAMEGAPODER DE...
¡JODER, PERO QUE BICHO MÁS FEO ME HA SALIDO!
NO, NO ES FEO...
...ES **FEO**.
¿EH?
¿TÚ QUE CREES QUE ESTÁ HACIENDO?
¡AH! ¡YO YA LO SÉ!
ESTÁ INTENTANDO...
...PONERSE DE PIE!
...

LO HE HECHO TAN CABEZÓN...
...QUE NO SE AGUANTA DE PIE.
NO ME EXTRAÑA QUE ME HAYA SALIDO ESA BIRRIA DE DIBUJO...
...DESPUÉS DE TIRARME UNA HORA Y PICO EMPOLLANDO MATES.
UNA HORA Y PICO Y NO HE APRENDIDO NADA... ¡Snif!
SOY TONTA
¡NOO!
O MI MADRE HA ENCONTRADO A MI PADRE MUERTO DENTRO DEL MICROONDAS...
...O ME ESTÁ LLAMANDO PARA QUE VAYA A CENAR...
PORQUE ME LLAMO NOO, ¿SABES? EN MI BAUTIZO...
AH, YA TE LO HE CONTADO...
PERO...
¡SEGURO QUE NO TE HE CONTADO COMO HAGO DESAPARECER LOS DIBUJOS A LOS QUE DOY VIDA!
¡MUY FÁCIL!
BORRO EL DIBUJO DE DONDE HAN SALIDO...
...Y LOS DIBUJOS VIVOS... ¡SE ESFUMAN!

¡YA ESTÁ!
¡ADIOS BICHO FEO!
(NO CREAS QUE SOY UNA HISTÉRICA).
¡PERO ES QUE LO HE BORRADO!
¡TENDRÍA QUE HABER DESAPARECIDO!
¡ESTO NUNCA ME...!
¡OYE, TONTA DEL HIGO, TE HAN PREPARADO TU CENA FAVORITA!
¿VIENES? ¿O TE QUEDAS AHÍ GRITANDO?

ÉSE ES EL IDIOTA DE MI HERMANO...
...EUSTAQUIO.
EL ESTÓMAGO ME HACE RUIDO...
...¡HORA DE LLE-NAR LA BARRIGA!
¡AAAAAAH!
¡¿Y YO QUÉ HAGO CON ESTO AHORA?!
¿DÓNDE?
¿DÓNDE?
¿DÓNDE?
¿DÓNDE?
¿DÓNDE?
¡AQUÍ NO MOLESTARÁ!

¡Bah! ES SÓLO UN DIBUJO... ¡NO SIENTE NADA!
¡NADA!
ÉSTE ES MI PLAN: CENARÉ ULTRARRÁPIDO...
(SOY UNA EXPERTA HACIÉNDOLO)
...SUBIRÉ A MI HABITACIÓN Y NO ME ACOSTARÉ HASTA QUE NO LO HAYA HECHO DESAPARECER!
¡NO QUIERO QUE NADIE SE ENTERE DE LO DE MI PODER! ¡NO QUIERO...
¡NO QUIERO LIOS!
¡NO QUIERO ESPINACAS! ¡Puaaj!
ASÍ QUE "MI CENA FAVORITA"... ¡Grrr!
CARIÑO, SI QUIERES ECHARLE SAL...
TE LO HE DICHO...
...SOY UNA EXPERTA HACIÉNDOLO.
NO ME CREISTE, ¿EH?
¡YA SÉ CÓMO HACERLO DESAPARECER!

¡HARÉ OTRO DIBUJO Y LE DARÉ VIDA!
¡Y DESPUÉS HARÉ DESAPARECER AL OTRO!
TOTAL, SON DIBUJOS, NO SIENTEN NADA DE NADA...
¡SEGURO QUE EL BICHO FEO DESAPARECERÁ! ¡NUNCA HE PODIDO DAR VIDA A DOS DIBUJOS A LA VEZ!
¿QUÉ...?
¡SE...SE HA ESCAPADO! ...PERO, ¿CÓMO...?
¡OH, NO, AHORA TENDRÉ QUE BUSCARLO POR TODA LA CASA...
...Y ME PREGUNTARÁN QUÉ BUSCO Y TENDRÉ QUE CONTÁRSELO TODO Y...
TROPECÉ CON ÉL...
¿TE LO PUEDES CREER? ESTÁ MIRÁNDOSE EN EL ESPEJO...
¡Ey!
¡ÉSE ES MI ROTULADOR ESPECIAL!

NO ES VERDAD QUE NO SIENTA NADA...
¡SIENTE APRECIO POR LAS COSAS AJENAS!!
¡LADRÓN, ESE ROTULADOR ES UN REGALO DE MI PADRE...
...Y ME DIJO QUE LO GUARDASE PARA LAS OCASIONES ESPECIALES!!
¡¡DÁMELO DE UNA VEZ!!
Hum...
Ah... QUE UÑAS MÁS LARGAS, SE VEN MUY AFILADAS...
SI SE LO QUITO QUIZÁS SE ENFADE Y...
¡¿ENFADARSE?! ¡PERO SI ES UN DIBUJO! ¡NO TIENE SENTIMIENTOS!
PERO TIENE UN CACHO UÑAS...
Arg... ¡¿POR QUÉ SE LAS DIBUJARÍA TAN LARGAS...!?
¡¡Eh!! ¡ESTÁ DIBUJANDO EN EL ESPEJO!
¿¡ QUIÉN TE CREES QUE VA A TENER QUE LIMPIARLO, ESTÚPIDO BICHO FEO!?
...¿QUIERE QUE MIRE LO QUE HA DIBUJADO?

NO ESTOY SEGURA...
PERO CREO QUE QUIERE QUE LE DIBUJE **BIEN** LA OREJA...
PERO NUNCA HE RETOCADO UN DIBUJO CUANDO ESTÁ **VIVO**...
...Y NO SÉ SI PODRÉ...
...Y ADEMÁS, ¿PARA QUÉ...?
ADEMÁS DE FEO, PESAO...
¡Uauh! QUÉ **BUEN** DIBUJO, ¿NO?
ME HA SALIDO **MEJOR** PORQUE ES MUCHO MÁS FÁCIL DIBUJAR CON UN **MODELO**.
SOBRE TODO SI SE ESTÁ *taaan* QUIETO.
LO NOTO, SE HA **CONCENTRADO**. HA BAJADO SU DEFENSA PARA QUE LO QUE HAGA EN EL DIBUJO LE AFECTE A ÉL.
PUEDO **BORRARLO** PERFECTAMENTE.
ESTÁ **INDEFENSO**.

¡YA ESTÁ!
NO SÉ SI MI PADRE ESTARÍA DE ACUERDO...
...PERO YO CREO QUE ESTO ERA UNA OCASIÓN ESPECIAL...
¿NO CREES, TOMOKA?
NO ME PREGUNTES CÓMO LO SÉ, PERO SE LLAMA TOMOKA
TAMBIÉN SÉ...
...QUE AHORA ES FELIZ.
Y NO ES FEO.
TAL VEZ UN POCO FEO. PERO NO IMPORTA, PORQUE ES...
¡...MI PEQUEÑO TOMOKA!
¡Arg! ¡QUE CURSI ME HE VUELTO!

ENCUESTA

SOBRE LA SITUACION DEL MANGA

1 ¿Cómo ves el mercado del manga? ¿Crees que se expandirá o que, por el contrario, la producción está próxima a su techo?

2 ¿ Crees que el manga que se publica en España es una muestra representativa de la producción total de Japón?

3 ¿Por qué, a pesar de que existe una infinidad de géneros, una gran parte del público asocia manga a violencia o erotismo?

4 ¿Cómo valoras el fenómeno de la aparición de autores españoles que imitan el estilo y los modos narrativos del manga?

5 ¿Crees que los lectores de manga son consumidores potenciales de otros géneros y estilos de cómic? ¿Viven los aficionados en compartimentos estancos o puede producirse un trasvase de público entre el manga, el tebeo europeo y el comic-book americano?

RAFAEL GALLARDO
FANZINE KIMAGURE

1 Actualmente, el mercado del manga se encuentra en una situación de diversificación. Se busca más el manga concreto a ofrecer que al comienzo, ya que, poco a poco, se van afianzando los gustos y los grupos concretos. Es decir, que el mercado evolucionará hacia una situación en la que primará, más que el volumen de ventas, la diversidad de títulos. Personalmente pienso que, si se piensa sólo en ejemplares vendidos, ciertamente sí estamos cerca de un techo. A no ser que se produzca algún hecho importante - como la bajada del precio del papel, y, por consiguiente, del precio total del cómic - es poco probable un gran incremento en las ventas.

Por otra parte también es verdad que las nuevas generaciones de aficionados aseguran cierta cuota de mercado, por lo que, aunque tenga sus más o sus menos, el manga ya ha llegado a nuestro país, y será difícil que desaparezca.

2 El manga que se publica en España no es una muestra representativa de la producción total japonesa. Es más, creo que no hay actualmente en el mundo ningún país que posea esta característica. Las causas son, obviamente, la gran diversidad de géneros que existen en Japón. Géneros, que al contrario de lo que se piensa en nuestro país, son mucho más populares de lo que parece.

Por ejemplo, existe en nuestro país un gran vacío en cuanto a shôjo manga. El manga para chicas tiene pocos títulos en nuestro país, y sin embargo, en Japón, este subsector mueve billones de yenes. Cómo éste hay muchos otros ejemplos.

En España actualmente la mayoría de manga es de tipo shonen (para chicos) y erótico, quizá como algo innato del aficionado español al cómic en general. Sin embargo, queda patente el hecho de que un gran número de seguidores de esta corriente es del sexo femenino, algo mucho más raro en otros tipos de cómics, lo que es un indicio de cómo puede abarcar en gustos el manga japonés.

Es por eso por lo que no es posible mantener una muestra representativa. El campo es tan amplio, que nos sería totalmente imposible.

3 Este hecho es algo que personalmente he comentado muchísimas veces en mi fanzine

(*Kimagure*). Principalmente son dos las razones. Como anteriormente se ha comentado, existen en el manga japonés una gran diversidad de géneros. A parte, después, cada uno de estos géneros tiene a su vez una serie de subdivisiones que seccionan el manga en ciertos grupos de edad. Por ejemplo, dentro del género de aventuras, existen títulos para niños, para adolescentes, para adultos (que no eróticos), etc.

El problema viene cuando en nuestro país, dónde se tiene el arquetipo de que tanto el cómic como la animación están dedicados al público infantil, se ofrece a dicho público un producto pensado para el adolescente o, peor aún, el adulto.

Es entonces cuando los detractores se llevan las manos a la cabeza, y claman el cielo preguntando como puede haber un pueblo tan monstruoso que construya unas historias con ese índice de violencia y erotismo para sus hijos, sin pararse a pensar que eso no es para niños.

En cualquier caso, eso siempre es decisión de la persona que ve o no ve. Nunca de la televisión o la editorial. Lo que a nosotros nos parece tan indigno, a otra persona le puede gustar. Por eso no debemos censurar. La televisión, por ejemplo, no es una niñera que nos diga qué es lo que tenemos o no tenemos que ver. Somos nosotros los que debemos tomar la última palabra. Y si algo no me gusta, no lo veo, o no dejo a mi hijo que lo vea.

Por otra parte está el hecho de que cierta compañía de video española, de nombre Manga Video, se ha dejado llevar por el mismo error que han cometido sus homónimas inglesas y americanas. Pensar que el potencial del manga residía en eso, el contenido de violencia y erotismo, algo totalmente falso y que les está pasando factura. Cierto es que puede haber un sector que busque eso, pero no se puede generalizar, ni mucho menos. Esto ha dado una imagen del sector animación japonesa bastante irreal.

4 Es uno de los hechos que corroboran el éxito que ha tenido el fenómeno manga en nuestro país. Pero pienso que, para manga, ya tenemos el japonés, y que nuestra cosecha propia no es mala como para empezar a copiar a los demás.

Deberíamos dejarnos llevar por nuestro estilo propio, y si el manga puede enriquecer este estilo, mejor, pero no basar todo el dibujo en el estilo japonés.

5 Es cierto que existen aficonados al manga que ya provenían del, por ejemplo, cómic americano. Pero pienso que la mayoría es aficionado al manga pero no a otros tipos de cómic. Son bastantes las diferencias que se dan entre los estilos como para que esto ocurra.

Por ello, veo bastante difícil el hecho de que un aficionado al manga se pase al cómic americano, y menos al cómic europeo. Al menos, con el mismo índice de afición. Como antes comentaba, puede que el manga en España tenga altibajos (los tendrá,

seguro), pero ya que ha llegado. No creo que desaparezca como para provocar una peregrinación masiva de los aficionados de un estilo a otro.

FERRAN VELASCO
LIBRERÍA UNIVERSAL

1 Bien, tendencia a la expansión en los 2 ó 3 próximos años. Después estabilización.

2 Creo que es bastante representativa.

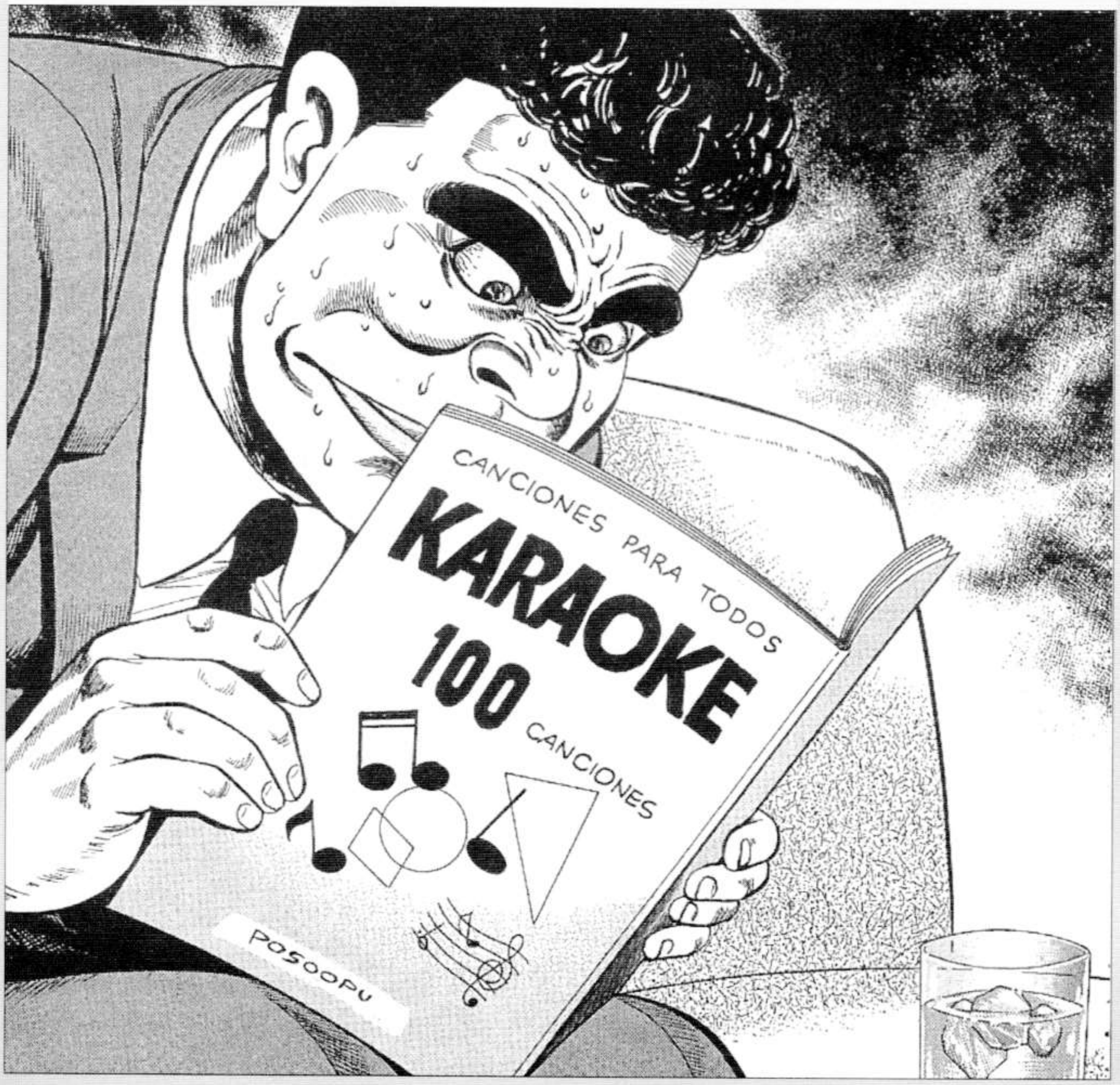
3 Es lógico ya que son los dos géneros predominantes.

4 Como todas las generaciones anteriores la de nuevos autores tiene su propia influencia: el manga.

5 Sí a la primera pregunta. Respecto a la segunda, puede y de hecho ya se está produciendo hace algún tiempo este trasvase de público.

ÓSCAR VALIENTE
NORMA EDITORIAL

1 No creo que el manga se vaya a expandir mucho más, pero sí que todavía no ha tocado fondo ni mucho menos. Pienso que aunque no se va a ampliar demasiado la oferta, si que se ampliará el



número de aficionados, ya que factores como la reciente publicación de los fascículos Manga Manía o la avalancha de series de TV que van a venir influirán muy positivamente en el mercado. Sin embargo, un mercado todavía por potenciar es el de merchandising de creación propia, ya que el de importación está funcionando muy bien.

2 No, o al menos es ínfimamente representativa. Yo diría que con todo lo editado en USA y Europa sólo hemos ofrecido un 10% de las posibilidades del manga japonés. Quedan muchos géneros y estilos por ver, aunque la mayoría nunca llegarán a traspasar las fronteras japonesas.

3 Bueno, aparte de que estos dos géneros son los que han obtenido más éxito (*Dragon Ball* en cómic o TV y *Urotsukidōji* en video, por ejemplo), está claro que la gente tiende a resaltar en primer plano lo que le ha causado más morbo. Es como si juegas por primera vez a *Mortal Kombat* y se lo cuentas a alguien, primero dices que es muy bestia, que a ese le arrancan la cabeza y tal... después comentas que los gráficos y movimientos son muy innovadores, cuando ésto es mucho más llamativo e importante.

4 El manga, por sus características gráficas (simpleza de trazados, b/n, etc...), es ideal para iniciarse como dibujante. Esto ha provocado que miles de jóvenes se sienten ante el papel para imitar a Toriyama, Takahashi y compañía para después desarrollarse como cualquier otro dibujante. Seguramente los dibujantes que empiecen a despuntar cambiarán su estilo manga por otro más occidental, pero el manga les habrá servido para coger las riendas del dibujo con muchas ganas y muy rápidamente.

5 Actualmente, el mayor porcentaje de lectores de mangas está ocupado por exclusivos del género, que no tienen intención de adentrarse, aunque sea mínimamente, en otros tipos de cómic. Sin embargo, pasados 2-3 años sí que se crea en un interés por conocer otros estilos, diversificando su demanda sin limitarse al manga. Por otro lado pasa lo mismo con los lectores "cabezones" que se habían opuesto a la lectura de mangas en favor de otros mercados, ya que ahora, pasados 3 años de la publicación de los primeros mangas, han decidido resignarse y adquirir algunas colecciones, aunque sin dejar su anterior predilección por los cómics americanos o europeos.

ARMAND ZOROA RAPÚN
OPERACIÓ CÒMIC

1 Me da la impresión de que continuará en un crecimiento moderado aún durante un tiempo. Pero, sin duda, la edición de títulos de manga se está estabilizando últimamente. Quizás aparecerán más mangas en formato libro que colecciones regulares en comic-book.

2 No. El problema es que la producción japonesa es inmensa comparado con lo que se puede leer aquí. De todas formas, creo que leemos lo que impera en la industria nipona. Harían falta más apuestas arriesgadas para poder leer manga que se aparte de la corriente dominante.

3 No existe una sola razón. Porque muchos de los manga que se publican tienen estos temas en sus páginas, porque en la publicidad o promociones resulta más eficaz mostrar sexo y violencia o porque ciertos sectores de la sociedad han emprendido una campaña de desprestigio basándose en estos puntos.

4 Me parece bien. El público pide, el autor da. Lo que sería más conveniente es que algunos de estos autores españoles no se dedicaran exclusivamente a imitar el look nipón, deberían pretender mejorar la calidad historietística de sus trabajos.

5 Son, a priori, consumidores potenciales de otros tipos de cómic. Pero, no sé por qué, me parece difícil este trasvase de públicos por lo que he podido comprobar hasta el momento. Ojalá esta situación cambie y lean no sólo manga, sino todo tipo de tebeos.

TRAJANO BERMÚDEZ
AUTOR DE MANGAVISIÓN

1 Ciertamente, no sé si el mercado del manga se expandirá o si ya ha llegado a su techo. La impresión que tengo es que puede estar cerca de su tamaño máximo, a menos que rompa el círculo de los lectores de cómic para llegar al público general (sueño dorado de la industria tebeística) o a menos que surja otro fenómeno al estilo *Dragon Ball* que tire del carro y atraiga nuevos consumidores.

2 No.

3 En parte porque el manga que se publica en España no es una muestra representativa de la producción total de Japón y en parte porque violencia y sexo son los dos asuntos que más llaman la atención en todos los órdenes de la vida.

4 Es un fenómeno normal cuando existe una afición sana, real, vigorosa y juvenil. Los aficionados al cómic europeo y al cómic americano han dado buenos autores imitando los estilos de sus tebeos favoritos, así que es de esperar que de entre los aficionados al manga también surja una porción de buenos profesionales inspirados por los gestos y el lenguaje de la historieta japonesa.

5 Un lector de manga es consumidor potencial de cualquier otra cosa, supongo. Pero tradicionalmente la mayoría de los lectores de tebeos se han movido en compartimentos que si bien no eran estancos, ya que siempre sufrían alguna fisura, sí que se podían considerar separados. Nada indica que la cosa vaya a cambiar ahora.

OPINIÓN

ASÍ ESTAMOS...
Y LA CULPA ES DE DRAGON BALL

Ha sido un trágico verano: Ruanda, la expulsión de los refugiados del Zaire, las ciudades "protegidas" de Bosnia-Herzegovina abandonadas a la brutalidad de los ejércitos serbios, los atentados integristas en Argelia y París, los acontecimientos de Chechenia, los Cabezas Rapadas... y la censura de *Dragon Ball* en la televisión catalana, amparada en una Ley Oficial. Una medida que ya habían tomado anteriormente otras televisiones autonómicas.
Y sigo sin ver la relación causa efecto. Sigo sin ver cómo los dibujos animados, los cómics, o las series de televisión han influido en todos estos terribles sucesos que han ocurrido este verano... y los veranos anteriores de los últimos siglos.
No quiero hacer caricatura, pero es imposible soslayar el hecho de que Ruanda es uno de los países con menos aparatos de TV per cápita, o que en la ex-Yugoslavia los actuales genocidas han sido educados dentro de los más rígidos cánones marxista-leninistas, con unos *mass-media* volcados a inculcar la solidaridad con los más desprotegidos, el arte como escalón superior del ser humano, o la abolición de las desigualdades.
No creo que la indiferencia de los dirigentes políticos occidentales que permiten el genocidio de Bosnia, sea debido a que, en su juventud, leyeron *Tintín, Astérix, Flash Gordon* o *El Jabato*.
No entiendo a los que dicen que, tapando los ojos de los niños a la realidad, éstos serán hombres totales y perfectos que construirán un futuro mejor.
Y no lo entiendo, porque creo que algo falla en este razonamiento. La violencia no es algo que se aprende como el idioma noruego, la geología, o el jugar al dominó. La violencia se lleva dentro desde que se nace, como el instinto sexual, el hambre o el llorar en determinadas situaciones.
Tapando los ojos de los niños a la violencia, no hacemos más que dejarlos indefensos para ese día en el que se les caliente la sangre y la rabia se apodere de ellos. Un día que, sin ninguna duda, les llegará. Es como coger a un indio amazónico analfabeto y sin contacto con la civilización, y pedirle que pilote un coche de Fórmula 1, y que lo pilote bien. No está preparado.
Recuerdo que el último puñetazo que di, mi último acto violento, lo realicé cuando tenía 11 años, y cursaba 1º de Bachillerato. En la actualidad, soy padre de dos hijos de 9 y 7 años, a los que procuro enseñar a solucionar sus conflictos mediante fórmulas que no incluyan la violencia. Pero, a veces, no me hacen caso.
Mi educación, fruto de su época, fue una educación

en la que se honraba la violencia, el racismo, la hombría y el machismo. La de mis hijos, no.
Pero ambos, ellos, yo, y creo que todos los seres humanos, llevamos la violencia dentro. Yo he aprendido a controlarla. De la misma manera que cuando estoy ante una mujer atractiva no la violo, ni en los restaurantes me lanzo en picado sobre las fuentes de langostinos que mi presupuesto no me permite.

Espero que mis hijos también aprendan a controlar sus instintos.
Espero que sepan cuando no se debe recurrir a la violencia.
Y espero que sepan saber cuando la violencia exterior justifica una respuesta violenta.
No quiero que si, algún día, ven a seis millones de judíos subiendo a un tren que les conduzca al matadero, se limiten a escribir una carta de protesta a un periódico.
No quiero que si, algún día, ven a un moro apaleado por una cuadrilla de cabezas rapadas, se limiten a mirar reprobadoramente o a salir corriendo a una Comisaría a poner una denuncia.
Es difícil educar a unos niños. No basta con prohibirles comer con los dedos. Hay que enseñarles a usar el cuchillo y el tenedor, y decirles que las hamburguesas no se meten de dos en dos en la boca.
Y con la violencia sucede lo mismo. Sería más fácil, y más cómodo, prohibirles ver *Dragon Ball*, *Terminator II* o *Power Rangers*. Lo difícil, e incómodo, es tener que explicarles que dentro de ellos hay un asesino en potencia, y que puede salir a la luz el día en que el ocupante del "otro" coche les abolle el parachoques.
No creo que, prohibiéndoles ver *Dragon Ball*, vayan a renunciar a usar la violencia el día que ésta llame a sus puertas. De la misma manera que no creo que, por hecho de obligar a sus mujeres a llevar la cara tapada, vaya a disminuir el índice de líbido per cápita de los musulmanes.
No creo en la censura, ni en la ocultación, ni en el secretismo. Y, por tanto, tampoco creo en las Leyes que se generan a su sombra. Me da igual que sean Leyes humanas de la Generalitat de Cataluña, o Leyes Divinas escritas en tablas de piedras que se entregan a Moisés.
Creo en la educación.
Creo en la educación, como elemento que nos ayudará a ser más felices en la vida. Y la educación, hay que suministrarla conforme a la vida que nos espera. No sirve enseñar a los saharauis a pescar ballenas al estilo esquimal.
Preferiría que a mi, cuando era chaval, me hubieran enseñado un poco más de la vida, de la ternura, de cómo consolar a un amigo con problemas, o de cómo planchar un pantalón... y un poco menos de griego, química, geografía económica o historia medieval. En resumen: que a lo largo de la vida he tenido que intentar consolar a muchos amigos, y nunca nadie me ha pedido que le recite la lista de Reyes Godos.
Hubiera preferido que me dijesen menos veces eso de mantener la cabeza erguida frente a la adversidad, y que me hubieran dicho que, en ocasiones, la cabeza erguida se me caería vencida por las lágrimas.
Hoy algo ha cambiado a mejor: a los chavales les damos educación sexual, les predicamos los buenos sentimientos, les enseñamos a proteger la naturaleza... Y no veo porque, en el terreno de la violencia, hemos de taparles los ojos y no prepararles para el futuro.
Quizá si les preparamos sin hipocresía, partiendo de las realidades sociales, y de su propia miseria humana, serán capaces de empezar a construir un futuro mejor.

Pero para eso, hemos de ser humildes, conocernos bien, y explicarles que todos llevamos un asesino dentro, al que hemos de aprender a dominar.
Explicarles que algunos de los asesinos de los Balcanes, los domingos, se privan de una cerveza para poder pagar un helado a sus hijos. O que en Ruanda algunas abnegadas monjitas con años de sacrificio a sus espaldas, en lucha permanente contra el hambre y la enfermedad, rociaron de gasolina a los hutus, mientras algún tutsi acercaba la cerilla.
¡Qué nadie se crea eso de que el asesino aprenderá a matar viendo dibujos animados!

Juanjo Sarto.

Juanjo Sarto es editor de la línea manga de Editorial Planeta-Agostini

GANADORES CONCURSO MANGA

KUNO & KAORI

CASOS INEXPLICABLES

ANTONIO VALENTÍN
VANESSA DURÁN

El guionista Antonio Valentín y la dibujante Vanessa Durán han creado una serie con continuará. A pesar de que él reside en Sevilla y ella en Santiago de Compostela, la común afición al manga y Correos los ha unido para crear `Kuno & Kaori´. Vanessa (23 años) estudia cuarto curso de Bellas Artes y dice que le encantaría dibujar cómic, aunque ve difícil el panorama profesional.

EGIPTO, 10 MAYO
PAM
PAM
¡¡PROFESOR, PROFESOR!!
OSMAHN, DIJE QUE NO SE ME MOLESTASE...
PERO... PROFESOR, ¡¡HEMOS ABIERTO EL SELLO!!
¿¡QUÉ!?

¡DIOS MÍO, LO HEMOS CONSEGUIDO, DESPUÉS DE TANTO TIEMPO!.. ¡LO HEMOS CONSEGUIDO!

RRRMMM
¡TÚ, DAME ESO!
¡SEÑOR, NO! ¡ES MUY PELIGROSO QUE ENTRE USTED SOLO!
¡VAMOS OSMAHN!
¿NO ME DIRÁS QUE CREES EN ESA ESTÚPIDA MALDICIÓN?
PROFESOR, SÓLO DIGO QUE DEBERÍAMOS ESPERAR A LAS AUTORIDADES...
¡TONTERÍAS! ¡NO PIENSO ESPERAR NI UN SEGUNDO MÁS!
¡LLEVO HACIÉNDOLO DEMASIADO TIEMPO!
SI TENÉIS MIEDO, QUEDÁOS AQUÍ!

TAP
TAP
TAP
¡TODO ESTO ES INCREIBLE!
¡CIELO SANTO! ¡...
..LO HE ENCONTRADO!
¡¡ES EL CASTIGO AL DIOS SETH!!

KRACK
!!
CRASS
KABOM
¡OH, NO!
¡NO, POR FAVOR!
¡¡NOOOOO!!

CREO QUE ESTÁ TARDANDO DEMASIADO
TUMP
Kreck
¡TÚ, CHICO! ¡VE A AVISAR A...
¡EJEM!
ME... ¿ECHÁBAIS DE MENOS?

GUIÓN: ANTONIO VALENTÍN DIBUJOS: VANESSA DURÁN

¡¡DIABLOS, KAORI!! ¡¡HAZ ALGO!!
¡AY!
Kreck
FRUSH FRUSH
UGH
¿QUÉ PASA KUNO?
¿AHORA SÍ ME NECESITAS?
¡¡KAORI!!
FUSH
!!
BLAM

MINUTOS MÁS TARDE...
¡¿PORQUE TARDASTE TANTO?! ¡PODRÍAMOS HABER DESPACHADO ESTE ASUNTO EN UNOS MINUTOS!
HUM
¿Y PERDERME LA ESCENITA TAN DIVERTIDA QUE HAS MONTADO?
¡ME ALEGRO DE HABER TARDADO!
ESTOY HARTO!!!
JA, JA, JA
¡MUY BIEN, RÍE CUANTO QUIERAS, PERO TE DEBO UNA!
BBROOMMM
KUNO&KAOR
CASOS INEXPLICABLES
4
SLAM
PON EL CONTESTADOR, A VER SI HAY TRABAJO...
¡A LA ORDEN JEFE!

CLIC
SEÑOR KUNO, SEÑORITA KAORI. LES LLAMO DE PARTE DEL DECANO DE LA FACULTAD DE HISTORIA DE KYOTO.
RUEGO SE PONGAN EN CONTACTO CON NOSOTROS URGENTEMENTE, ES UN ASUNTO DE VITAL IMPORTANCIA. GRACIAS.
NO SÉ, ME DÁ MALA ESPINA.. DEMASIADO MISTERIOSO
¿ACASO NO ES SIEMPRE ASÍ?
¡VENGA, HAY TRABAJO QUE HACER! ¡VAMOS!
KYOTO'S HISTORY UNIVERSITY

PUES VERÁN, LES HE HECHO VENIR PORQUE..
...HACE DIAS QUE VIENEN OCURRIENDO EXTRAÑOS SUCESOS EN ESTA UNIVERSIDAD ; HAN DESAPARECIDO OBJETOS VALIOSÍSIMOS..
PERDONE... PERO ESO, ¿NO SERÁ MÁS INCUMBENCIA DE LA POLICIA QUE NUESTRA ?
ZUMM
CREO QUE CAMBIARÁ DE OPINIÓN CUANDO VEA ESTO
HAN SIDO TOMADAS DURANTE ESTAS TRES ÚLTIMAS SEMANAS
UGH!
ES... ES HORRIBLE ESTOS CUERPOS ESTÁN COMO...
¡VACÍOS!... ÉSA ES LA PALABRA SEÑORITA, VACÍOS,...
ESOS JÓVENES PESABAN ENTRE 60 Y 80 KILOS ... ¡Y DESPUÉS DE "ESO"!...

PODRÍA DECIRNOS ¿CUÁL HA SIDO EL INFORME QUE HA CURSADO EL DEPARTAMENTO DE POLICÍA?
PARECE SER QUE LAS VÍCTIMAS HAN SIDO PRIVADAS DE TODOS SUS ÓRGANOS INTERNOS, PERO... NO HAY NINGÚN TIPO DE ABERTURA EN LOS CUERPOS...
¡SIMPLEMENTE HAN DESAPARECIDO!
NUESTROS HONORARIOS LE LLEGARÁN POR CORREO.
Y SI NO LE IMPORTA EMPEZAREMOS A TRABAJAR YA
POR SUPUESTO, Y SI ES POSIBLE PREFERIRÍA QUE NO INTERFIRIERAN EN LA VIDA COTIDIANA DE LA UNIVERSIDAD
DESCUIDE
SI ES LO QUE PIENSO, ME TEMO QUE VAMOS A ENFRENTARNOS AL CASO MÁS DIFÍCIL Y PELIGROSO DE TODA NUESTRA CARRERA...
... ¡QUE DIOS NOS AYUDE! ...
¿A QUE SE REFERIRÁ KUNO?...
¿CUÁL PUEDE SER LA CAUSA DE TAN ATROCES MUERTES?...
¿Y QUE TIENE QUE VER CON TODO ESTO LA HISTORIA DE LAS PIRÁMIDES?...
CONTINUARÁ...

TÍTULOS PUBLICADOS

A continuación os ofrecemos un listado de los mangas publicados por las editoriales españolas. El listado se ha realizado a partir de los datos proporcionados por las propias editoriales.

Planeta - DeAgostini Comics

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

48 pgs. 8 números. 275 ptas. (En nº 5 es de 64 pgs y 325 pts). Guión: Euronson. Dibujos: Tetsuo Hara.
En un futuro en el que la tierra ha sido devastada, la humanidad ha retrocido hasta convertir nuestro planeta en una réplica de Mad Max. Ken lucha contra las bandas de criminales, basándose en sus Artes Marciales y sus poderes.

CRYING FREEMAN. LA LEY DEL YAKUZA

64 pgs. 8 números. 325 pts. Guión Kazuo Koike. Dibujos: Ryoichi Ikegami.
Un hombre se ve obligado a convertirse en Yakuza, aún en contra de su voluntad.

DRAGON BALL

(Serie Blanca) (Semanal) ...... En castellano. 32 pgs. 153 números. Blanco y negro. 175 pts.
Guión y dibujos: Akira Toriyama.
El manga en el que se basó la serie de anime más aclamada de la última década. ¡Todo un fenómeno de masas!

GREY

72 págs. 9 números. 350 pts.
Guión y dibujos: Yoshihisa Tagami.
En un mundo futuro la humanidad libra una guerra sin cuartel, controlada por superpotentes ordenadores.

LA LEYENDA DE KAMUI

64 pgs. 7 números. 325 pts. (El nº 7 es de 96 pgs. y 425 pts).
Guión y Dibujos: Sanpei Shirato.
En el japón Medieval, un ninja reniega de su condición escondiéndose en un pueblo de pescadores. Pero hasta allí le persiguen sus enemigos.

XENON, EL GUERRERO HEAVY METAL

64 pgs. 11 números. 325 pts. Guión y Dibujos: Masaomi Kanzaki.
Una historia ambientada en los medios estudiantiles- Unos científicos han alterado a uno de los chicos...

BAOH

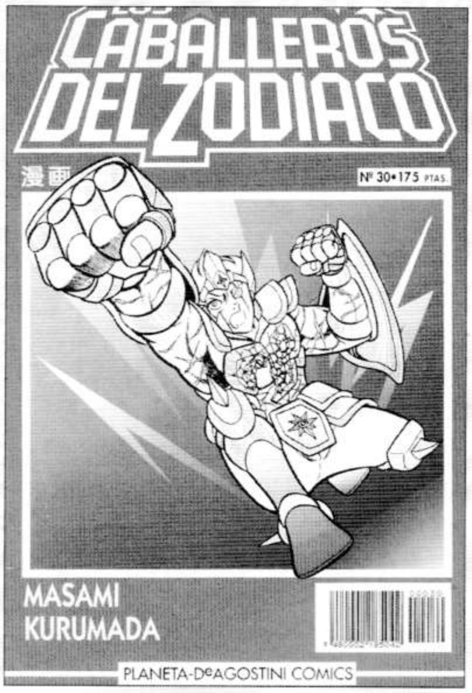
48 pgs. 8 números. 275 pts.
Guión y Dibujos: Hirohiko Araki.
Un siniestro grupo de científicos han convertido a un joven en una sangrienta maquinaria de matar...

RANMA 1/2

(1º Serie).
40 pgs. 7 números. 250 pts. (El nº 1 de 48 pgs. y 275 pts.).
Guión y Dibujos de Rumiko Takahashi.
El manga original del que se han derivado la serie de anime, las películas, los video juegos...

LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO

48 pgs. 83 números. 275 pts.
Guión y Dibujos: Masami Kurumada.
El manga que dió origen a una de las series de dibujos animados más admiradas, y a una línea de juguetes que ha arrasado en occidente.



PATRULLA ESPECIAL GHOST

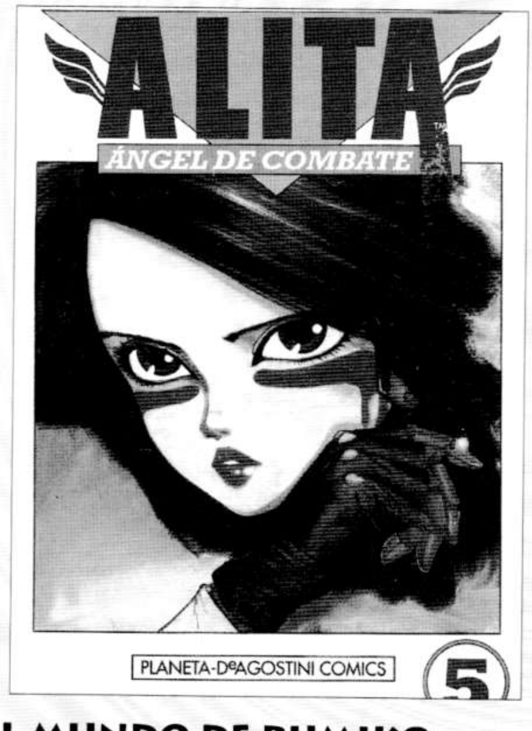
48 páginas. 8 números Color y blanco y negro. 550 pts.
Guión y Dibujos: Masamune Shirow.
El último y más acabado trabajo del autor más admirado por los jóvenes seguidores del manga. Un grupo de Policías del futuro que se dedican a investigar los más sorprendentes casos.

STRIKER

48 pgs. 3 números. 275 pts.
Guión: Hiroshi Takashige. Dibujos: Ryoji Minagawa.
El descubrimiento del Arca de Noe por parte de un grupo de arqueólogos, provoca el ataque armado de unos misteriosos comandos. Para protegerlos llaman a Striker, el Guerrero Blindado.

ALITA

48 pgs. 6 números. 275 pts.
Guión y Dibujos: Yukito Kishiro.
Alita es un robot creado a partir de piezas desechadas de otros robots... ¡pero Alita tiene alma!



EL MUNDO DE RUMIKO

64 pgs. 2 números. 325 pts.
Guión y Dibujos: Rumiko Takashi.
Dos obras independientes de la genial creadora de Ranma 1/2, Lamu, Mermaid Forest...

MAI, LA CHICA CON PODERES

64 pags. 17 números. 325 pts. (El nº 17, 80 pgs. 375 pts)
Guión: Kazuya Kudo. Dibujos: Ryoichi Ikegami.
Unas de las series de culto, entre los aficionados al manga. La historia de una chica con poderes, que lucha contra su destino...

3 X 3 OJOS

64 pgs. 8 números. 395 pts. (El nº 8 es de 96 pgs. y 495 pts.).
Guión y Dibujos: Yuzo Takada.
El pueblo de los 3 ojos vive aislado del mundo, hasta que uno de sus componentes se desplaza a Japón y comienzan los problemas...

MACROSS II

64 pgs. 5 números. 325 pts.
Guión: Sikehiro Tomota. Dibujos: Tsuguo Okazaki.
La última entrega, hasta el momento, de la fascinante Saga de Robotech. La Tierra vuelve a estar amenazada por unos invasores...

HOROBI

72 pgs. 8 números. 350 pts.
Guión y dibujos: Yoshihisa Tagami.
Una historia de terror parapsicológico, por el autor del aclamado GREY.

SANTUARIO

80 pgs. 9 números. 375 pts.
Guión: Sho Fumimura. Dibujos: Ryoichi Ikegami.
Una sorprendente anticipación de lo que sucedió en Japón en el verano del 93. Una obra de denuncia de los mecanismos políticos del Japón.

RANMA 1/2. (2° PARTE)

40 pgs. 10 números. 250 pts. (El nº 10 de 64 pgs. y 325 pts.).
Guión y Dibujos: Rumiko Takahashi.
A petición del público... vuelven las divertidas aventuras de Ranma 1/2.

LAMU

48 pgs. 8 números. 275 pts. (El nº 5, 56 pgs. 300 pts.).
Guión y dibujos: Rumiko Takahashi.
Las pícaras aventuras de una "roba-corazones" extraterrestre que llega a nuestro planeta.

GENOCYBER

48 pgs. 3 números. 275 pts.
Guión y dibujos: Tony Takezaki.
Las aventuras cyberpunk de un personaje creado por Tony Takezaki, creador de AD Police.

PIXY JUNKET

66 pgs. 3 números. 325 pts.
Guión y dibujos: Pure.

Una de las series más divertidas publicadas por Planeta-DeAgostini. Las aventuras de una hada cibernética que...

DORAEMON

Edición en castellano.
32 pgs. 15 números. 175 pts.
Guión y Dibujos: Fujio F. Fujiko.
A pesar de haber aparecido hace 30 años, los mangas y el anime siguen estando en los primeros puestos de los superventas. Un gato robot del espacio y sus aventuras con un niño de la tierra.

APPLESEED

48 pgs. 18 números. 325 pts.
Guión y Dibujos: Masamune Shirow.
La obra que lanzó a Masamune Shirow en el mercado occidental. Las aventuras de una pareja, en un mundo asolado...

ORION

48 pgs. 6 números. 325 pts. (El nº 1, 64 pgs. y 375 pts.).
Guión y dibujos Masamune Shirow.
La más esperada obra de Masamune Shirow, donde el autor da rienda suelta a su afición por los temas esotéricos...

JULIETTE JE T'AIME

40 pgs. 7 números. 250 pts. (El nº 2 de 48 pgs y 325 pts.).
Guión y dibujos de Rumiko Takahashi.
Aunque su nombre original es Maison Ikkoku, todos los que la siguieron por TV, la conocen como Juliette Je T'aime. ¡Una de las series míticas de la TV!

GUN SMITH CATS

48 pgs. 3 números. 350 pts. (El nº 3 de 56 pgs. y 375 pts).
Guión y dibujos: Kenichi Sonoda.
La presentación en España de Kenichi Sonoda, uno de los autores llamados a revolucionar el mundo del manga.

GUYVER

64 pgs. 5 números. 325 pts.
Guión y dibujos Yoshiki Takaya.
Una de las series de mayor éxito en Japón, que ha desatado un éxito similar en USA e Italia.

LAS AVENTURAS DE FLY

48 pgs. Serie Abierta, va por el número 38. 275 pts.
Guión: Riku Sanjo. Dibujos: Koji Inada.
El manga basado en el famoso juego Dragon Quest, cuyos personajes fueron diseñados por Akira Toriyama.

BOLA DE DRAC Z

(Serie Roja) .... Edición en catalán.
48 páginas. Serie abierta, va por el número 38. 275 pts.
Guión y Dibujos: Akira Toriyama.
Las últimas aventuras que se dibujan en el Japón.

DRAGÓN BALL Z

(Serie Roja) .... Edición en castellano.
Primero quincenal, luego mensual.
48 páginas. Serie abierta, va por el número 38. 275 pts.
Guión y Dibujos: Akira Toriyama.
Las últimas aventuras que se dibujan en el Japón.

RANMA 1/2. (3ª PARTE)

40 pgs. 10 números. Va por el número 3. 250 pts.
Guión y Dibujos: Rumiko Takahashi.
A petición del público... vuelven las divertidas aventuras de Ranma 1/2.

DIRTY PAIR

48 pgs. Todo color. 5 números. 695 pts.
Haruka Takachiho.
¡El primer anime-comic que se edita en España! La versión anime-book de la divertida serie de TV.

ALITA. SEGUNDA SERIE

48 pgs. 5 números. 275 pts.
Guión y Dibujos: Yukito Kishiro.
Alita es un robot creado a partir de piezas

desechadas de otros robots... ¡pero Alita tiene alma!

VENGER ROBOT GO

64 pgs. 3 números. 325 pts.
Guión: Go Nagai. Dibujos: Ken Ishikawa.
Un gigantesco robot, en la línea de Mazinger Z, y creado por el mismo guionista que creó a Mazinger.

LYCANTHROPE LEO

48 pgs. 6 números. 275 pts.
Guión: Kengo Kaji. Dibujos: Kenji Okamura.
Una versión oriental del mito de un Hombre-Lobo muy particular.

SHONEN MANGAZINE

100 pgs. 550 pts. Blanco y negro.
Varios autores.
Recoge diferentes series muy populares en Japón y en España: 3 x 3 Ojos, Ah! Mi Diosa, Gun Smith Cats, Compiler, Hello!, ¿Qué pasa contigo... bebé?, Dr. Koh, Sobrevivir en la nueva era glaciar...

BASTARD!!

200 pgs. Formato bolsillo. Blanco y negro. Serie abierta. 1.200 pts. Aparecidos 3 números.
Guión y Dibujos: Kazushi Hagiwara.
Una historia de Espada y Brujería, contada al estilo japonés.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

200 pgs. Formato bolsillo. Blanco y negro. Serie abierta. 1.200 pts. Aparecidos 3 números.
Guión: Buronson. Dibujos: Tetsuo Hara.
Los 2 primeros tomos recogieron la serie limitada ya publicada por Planeta.DeAgostini. Una historia postapocalíptica, con situaciones de Mad-Max.

DRAGON BALL

192 pgs. Formato bolsillo. Blanco y negro. Serie abierta. 995 pts.
Guión y Dibujos: Akira Toriyama.
Las aventuras de Son Goku publicadas en su formato original.

GUNHED

Tapa dura. Color. Formato álbum. 128 pgs. 1.750 pts.
Guión y Dibujos: Kia Asamiya.
Adaptación al manga de una película de imagen real. Un robot de combate se convierte en la última esperanza de supervivencia de la humanidad.

HOTEL HARBOUR VIEW

Tapa blanda. Formato álbum. 96 pgs. 1.250 pts.
Guión: Natsuo Sekikawa. Dibujos: Jiroh Taniguchi.
Una auténtica historia de "serie negra" contada bajo el prisma de unos ojos orientales.

PINEAPPLE ARMY

Tapa blanda. Formato libro. 288 pgs. 1750 pts.
Guión: Kazuya Kudo. Dibujos: Naoki Urasawa.
Una colección de historias basadas en la vida de un instructor de combate. Uno de los mangas más interesantes jamás publicados.

ASHGUINE

Tapa blanda. Formato libro. 192 pgs. 1495 pts.
Guión y Dibujos: Masaomi Kanzaki.
Tokio ha quedado casi despoblado, la vegetación se adueña de sus calles, un dictador pretende imponer sus leyes...

¡QUÉ HORROR DE APARTAMENTO!

Tapa blanda. Formato Album. 112 pgs. 1.250 pts.
Guión: Katsuhiro Otomo. Dibujos: Satoshi Kon.
Desde el lanzamiento en occidente del fenómeno Akira, las obras de Katsuhiro Otomo se han convertido en las más buscadas por los aficionados. En este caso el guión, es la adaptación al manga de una película de imagen real escrita y dirigida por el propio Katsuhiro Otomo.

REGRESO AL MAR

Tapa blanda. Formato libro. 224 pgs. 1.495 pts.
Guión y Dibujos: Satoshi Kon.
Una historia en la que se entrecruzan antiguas leyendas y la realidad cotidiana, todo visto desde la

óptica de un adolescente...

ASÍ SE HIZO PORCO ROSSO
Tapa blanda. Formato Novela Gráfica. 64 pgs. 1.350 pts.
Guión y Dibujos: Hayao Miyazaki.
La historieta original en la que se basó la película, bocetos de los personajes y aviones, fotografías, maquetas, entrevistas...

PROMESA
Tapa blanda. Formato Nocela Gráfica. 80 pgs. 995 pts. Guión y Dibujos: Keiko Nishi.
Por fin un álbum de Shojo manga, de mangas para el público femenino...

EL DRAGÓN MILENARIO
Tapa blanda. Formato libro. 176 pags. 1495 pts.
Guión y Dibujos: Pure.
Una historia mezcla de Leyenda y Realidad, con apariciones fantasmagóricas...

Ediciones La Cupula

Albumes

QUÉ TRISTE ES LA VIDA
Guión y dibujos de Tatsumi.

MISS 130 1
(Colección X nº 70). Guión y dibujos de Chiyoji

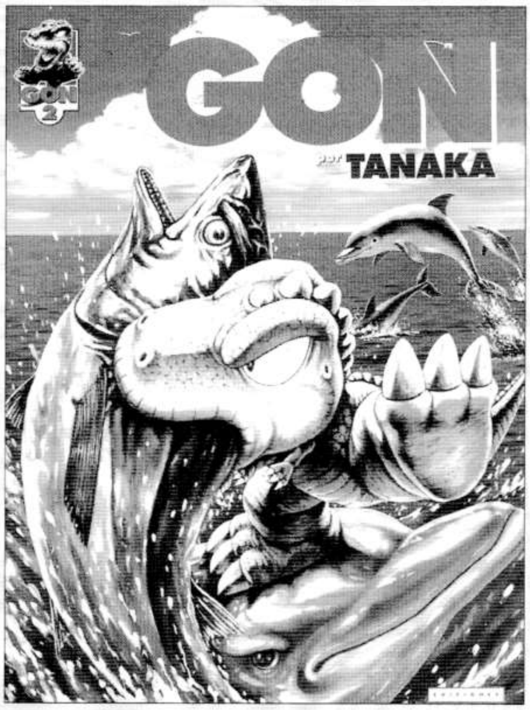
MISS 130 2
(Col. X nº 75). Guión y dibujos de Chiyoji

EXCESOS
(Col. X nº 77). Guión y dibujos de Hachurui.

LETHAL LADY
(Col. X nº 79). Guión y dibujos de Yumeno.

Novelas gráficas

GON
Guión y dibujos de Tanaka.



MEMORIAS
Guión y dibujos de Katsuhiro Otomo.

Comic-books

MINIFALDAS
Guión y dibujos de Chataro (en noviembre y diciembre aparecerán los nºs 3 y 4, respectivamente).

Publicados en El Víbora

EL KEEP
Guión y dibujos de Takayama.

MIYUKI MATA
Guión y dibujos de Takayama (el primer manga realizado en exclusiva para una editorial y publicación españolas).

DR. KISHIWADA
Guión y dibujos de Toni Takezaki.

EL CAMINANTE
Guión y dibujos de Taniguchi.
HISTORIA DE UNA AZAFATA
Guión y dibujos de Watanabe.

Ediciones Glénat España

SUEÑOS
Guión y dibujos de Javier Sánchez.
STREET FIGHTER II
Guión y dibujos de Masaomi Kanzaki.

PORCO ROSSO
Guión y dibujos de Hayao Miyazaki.
Formato libro.

Norma Editorial

PESADILLAS (DOMU)
Guión y dibujos de Katsuhiro Otomo.
ADIOS A LAS ARMAS
Guión y dibujos de Katsuhiro Otomo.
DOMINION TANK POLICE
Guión y dibujos de Masamune Shirow.
VIDEO GIRL AI
Guión y dibujos de Masakazu Katsura.
CITY HUNTER
Guión y dibujos de Tsukasa Hojo.
ORANGE ROAD
Guión y dibujos de Izumi Matsumoto.
BLACK MAGIC
Guión y dibujos de Masamune Shirow.
BATEADORES
Guión y dibujos de Mitsuru Atachi.
SILENT MÖBIUS
Guión y dibujos de Kia Asamiya.
ANGEL
Guión y dibujos de U-Jin.
VISONARY
Guión y dibujos de U-Jin.
DARK ANGEL
Guión y dibujos de Kia Asamiya.
RIOT
Guión y dibujos de Satoshi Shiki.
GAMMA
Guión y dibujos de Yasuhito Yamamoto.
ELEMENTALORS
Guión y dibujos de Takeshi Okazaki.
SHANG-HAI
Guión y dibujos de Takuhito Kusanagi.
DOMINION CONFLICTO
Guión y dibujos de Masamune Shirow.

Ediciones Camaleón

DRAGON FALL
Guión y dibujos de Hi No Tori Studio.
KAMI SEEDS
Guión y dibujos de Victor Rivas, Fernando Iglesias y Carlos Portela.
RYU
Varios autores.
ZEON
De Mateo Guerrero.
AKUMA
De Núria Peris.
HIROMI
De Roger Ibáñez.
BOUM
De Carlos Javier Olivares.

Ediciones B

AKIRA
1 a 36. Tomos del 1 al 15.
Guión y dibujos de Katsuhiro Otomo.

Ficomic

MAKAKO
Guión de Jesús Manuel Montané. Dibujos de Hi No Tori Studio. En el catálogo del 1er Salón del Manga.

FANZINES

ÁLAVA

Fenix Comics. 9 números. Fenix Comics. C/ Heraclio Fournier, 43, 4º, C. 01006 - Vitoria (Alava).

Kaboom. C/ La Dulzaina 11, 1º, B. 01006 - Vitoria - Gasteiz (Alava).

ALICANTE

Dragon Ball - The Z Soldier.- Savan Comics. Avda. Alcoy 5, 3º, P-37. 03700 - Denia (Alicante).

Hoyo Fanzine. Santiago Paredes Sangrador. C/ Buen Pastor 1, 3º, G. 03500 - Benidorm (Alicante).

The Killer Fist. 3 números. Alejandro Martínez Hernández. C/ Mariano Benlliure 138, 7º, 03201 - Elche (Alicante).

Iroshima. 2 números. Iván Martí Vidal. C/ Hermanos Soto Chapuli 4, 4º, F. 03010 - Alicante.

Manga Maniac Fancine. 6 números. Jaime Francés Bernabeu. C/ Bernabé del Campo Latorre 42. 03202 - Elche (Alicante).

Nukenin. Pau Soler Cantó. C/ Doña Amalia 48, entlo. 03801 - Alcoi (Alicante).

Shampoo Especial. Pau Soler Cantó. C/ Doña Amalia 48, entlo. 03801 - Alcoi

Sheu Ron. 3 números. José Manuel Guijarro Sala. C/ Maestro Bretón 14, 3º. 03004 Alicante.

Spiteful Sewer. Alejandro Martínez Hernández. C/ Mariano Benlliure 138, 7º. 03201 - Elche (Alicante).

ASTURIAS

Uchikezike. 4 números. César Rodríguez Méndez. Yrb. Las Malvas. Chalet El Carcu. 33203 - Somio - Gijón (Asturias).

BALEARES

Dragon Ball. 4 números. publicados Apartado. Correos 584. 07080 - Palma de Mallorca.

Japan World. 9 números. Francisco J. Montoya Pedraza. C/ Aragón 177-A, 5º, 1ª. 07005 Palma de Mallorca (Baleares).

Manga Monografic Fancine. Manuel Menéndez y Sergi Gallent. C/ Nicolás de Pax 29, 1º. 07006 - Palma de Mallorca (Baleares).

Manga Sekai. 3 números. Manuel Linde Expósito. Edif. Record Bl. 2, 4º, C. 07182 - Magalluf (Baleares).

Manga Wars. 3 números. Nicolás Alcubilla Morell. C/ Sastre Roig 2. 07003 - Palma de Mallorca.

Nipon Juice. 3 números. C/ De la Gavina 3, 3º, 1ª. 07005 - Palma de Mallorca (Baleares).

Special Slump Fanzine. 2 números. Juan Luis Manzano Martín. C/ Isabel Garau 72, 1ª. 07458 - Ca'n Picafort. (Illes Balears).

BARCELONA

Anime Bcn. Anime Bcn. C/ Catalans 40, 1º 1ª. 08940 - Cornellà de Llobregat (Barcelona).

Anime Fanzine. Miguel Angel Martínez Franco. C/ Angel Rodamilans 301 (Casa). Terrasa (Barcelona).

Bcn Animei. No indican dirección para pedidos.

Catland. Fancine para ordenador PC, con windows, y procesador de textos Write. Salvador Asensio Santamaría. C/ Verge de Montserrat 4, 1º, 1ª. 08360 - Canet de Mar (Barcelona).

Coto de Manga. Carlos Baz. Avda.

MANGA

Cataluña 8, 2º 3ª. 08758 - Cervelló (Barcelona).

Digital Fancine. 3 números. Fancine para ordenador Commodore - Amiga de 1 Mega - Ram. Sergio Alvarez Sánchez. C/ Ramón Torro 264, 1º, 2ª. 08005 - Barcelona.

Doki Doki. Carla Brossa. C/ Sant Llorenç, 20. 08202. Sabadell (Barcelona)

Dragon Ball Magazine. 3 números. Se envía gratuitamente a los socios del Super Club de Fans de Bola de Drac Club. Dos direcciones de contacto: C/ Amalia Soler 154, 3º, 2ª. 08720 - Vilafranca del Penedés (Barcelona), o C/ Ignasi Iglesies 15, 2º, 4ª. 08720 - Vilafranca del Penedés (Barcelona).

Drak Ap. Correos 22069. 08080. Barcelona.

Fancine Numero 1. Sergio Martínez o Miguel A. Cebador. C/ Edificio Verdaguer Esc. 5, Bajos 3ª. 08140 - Caldes de Montbui (Barcelona).

Gokuraku. Alex Pons. C/ Lorena 97-99, 4º 3ª. 08031 - Barcelona.

Harakiri. Sergi López Graells. C/ Santiago Rusiñol, 20-24. 5º 3a. 08083. Mataró (Barcelona).

Hikari. Antonio Pastor Izquierdo. C/ Arce, 1. 2º 1a. 08940. Cornellà de Llobregat (Barcelona).

Jamazine. Jamazine. Apdo. de Correos 36090. 08080 - Barcelona.

Japanese. 2 números. Deborah Johnson Scanlan. C/ Frederic Soler Pitarra 7, 1º, 4ª - 08758 - Cervelló (Barcelona).

Jonu. José Luis Puertas. C/ Guipúzcua, 13. 3º 1a. 08013. Barcelona.

Kakarot. Francesc Font. C/ Saturno 6, 2º, 2ª. 08205 - Sabadell (Barcelona).

Kimagure II. Marçal Serra Girbau. Apartado de Correos 36. 08400 - Granollers (Barcelona).

Made in Japan. 2 números. Sergio Martínez Anaya. C/ Homs 13. 08140 - Caldes de Montbui (Barcelona).

Magic Manga Magazine. Eva Palacio Gargallo. C/ Abedul 5, 7º, 3ª. 08940 - Cornellà de Llobregat (Barcelona).

Manganiac. 10 números. Manga Club Igualada. C/ Ferrán D'Antequera 19. 08700 - Igualada (Barcelona).

Mokuji. 3 números. Deborah Johnson Scanlan. C/ Frederic Soler "Pitarra" 7, 1º, 4ª. 08758 - Cervelló (Barcelona).

Mokuji. Francesc Font Gassó. C/ Saturno 6, 6º, 2ª. 08205 - Sabadell (Barcelona).

Mundo Animei. Antonio Pastor Izquierdo. C/ Arce 1, 2º, 1ª. 08940 - Cornellá de Llobregat (Barcelona).

Neko. 6 números. Camaleón Ediciones. Apartado de Correos 97.018. 08080 - Barcelona.

CÁDIZ

Mangaland. 2 números. Eva y Antonio Diaz Tosso. C/ Abreu, 5, 2º. 11002 - Cádiz.

Nabiko. José Luis Olmo Viva. C/ Obispo Calvo y Valero 7, 1º. 11001 Cádiz.

Ultra Japan Magazin. Chasdén López Gómez. C/ Blas Infante Bloque 3, 15º, C. 11100 - San Fernando (Cádiz).

Sensei. David Ibernia Etayo. C/ Almirante León Herrera 19, 5º, B. 11100 - San Fernando (Cádiz).

Yatta. Jaime Gil Martínez. Avda. Reyes Católicos. 15, 6º, A. 11100 - San Fernando (Cádiz).

CANTABRIA

The Land of Rising Sun. 5 números. Roberto Raba López. C/ Félix Apellániz 6, 3º, D. 39300 - Torrelavega (Cantabria).

CASTELLÓN

Animakira. Sebastián Palomino Cangas. Pza. Dr. Marañón 10, 7º, 13ª. 12005 - Castellón.

Animanga. 2 números. Club Dragon Ball. C/ Marqués de la Ensenada 42, 2º, F. 12003 - Castellón.

Kidokay. 2 números. Club Dragon Ball. C/ Maestro Ripollés 7, 7º, C. 12003 - Castellón.

Koyne Fanzine. 2 números. Daniel

Segarra Cases. C/ Virgen de la Cabeza 2, 5º, Dcha. 12530 - Burriana (Castellón).

MANGAVICIO. 2 números. Mangavicio C/ Dr. Fleming 6 12005 - Castellón.

MANGANIME. Óscar Valiente. Avda. País Valencià, 13. 3º A. 12500 Vinaroz. Castellón.

CIUDAD REAL

BANZAI. 2 números. Alberto Rodrigo Ramos. C/ Fortuny 5 13002 - Ciudad Real.

CÓRDOBA

FANZIPOTE. 4 números. Tebeonautas. Apdo Correos 5073 - Córdoba, o a: Juan Román García Aguilar. C/ San Eloy 31. 14080 - Córdoba.

JAPAN CLUB. 5 números. Cristian Orejuela. Plaza de la Oca 3, 3º, 4ª. 14010 - Córdoba.

MADE IN JAPAN. 2 números. Enrique Segura Alcalde. c/ Alcalde Velasco Navarro 3, 3º, D. 14004 - Córdoba.

SHEU - RON BALL. Marcos Rodríguez Carmon. C/ San Cristóbal 41, 2º, A, 14500 - Puente Genil (Córdoba).

LA CORUÑA

APROXIMACION. David González Pérez. C/ La Rosa 40, 7º, B. 15701 - Santiago de Compostela (La Coruña).

FANZINE DE MANGAS. Daniel Sánchez. Apdo. Correos 4323. 15080 - La Coruña.

MEGAMISMAKAE. Guillermo Rubio Castro. Avda. Castelao, torre 4 13 D. 15406. El Ferrol (La Coruña).

YAMATE YAMATE. Daniel Sánchez. Apdo. Correos 4323. 15080 - La Coruña.

GIRONA

GAME REVIEW. 3 números. Antonio Jiménez. C/ Jacinto Verdaguer 6, 2º, 2ª. 17300 - Blanes (Girona).

TSUKI-NO FANZINE. 3 números. . C/ Orient 61, 4º, 1ª. 17005 - Girona.

GRANADA

JAPAN ANIME FANCINE. 13 números. Sergio Herrera Jiménez. C/ Pozuelo 2 Esc. Dcha. 3º, C. 18600 - Motril (Granada).

MANGANIMEMANIACOS - POWER. 2 números. Sergio Herrera Jiménez. C/ Cruz de Conchas 6, 3º, C. 18600 - Motril (Granada).

VIDEO GAME JAPAN ANIME FANCINE. Video J.A.F. Apdo. de Correos 180. 18690 - Almuñecar (Granada).

GUIPÚZCOA

DRAGON BALL - JUEGO DE ROL. Gorka Justo. C/ Virgen del Carmen 14, 3º, B. 20021 - San Sebastián.

MANGA'S WORLD. Yon Sánchez Paisal. Paseo de Julio Urquijo 8-10-A. San Sebastián.

LLEIDA

ANIMANGA. Gerard Estadella i Tarriel. Avda. Segre 4, 2º, 2ª. 25007 - Lleida.

DRAGON MAGAZINE. Club de les 7 Boles de Drac. C/ Tarragona 9, 2º, 2ª. 25009 - Lleida.

EL MILENIO DE PLATA. Francisco José Hernández. C/ Tarragona 9, 2º, 2ª. 25009 - Lleida.

S.S. MANGA. C/ Sant Sebastiá, 2. 25796 - El Plá de Sant Tirs - Lleida.

SUPER FANZINE. 9 números. Roberto López Ruiz. C/ Canonges 10, 1º. 25700 - La Seu d'Urgell (Lleida).

LUGO

DINAI WAN. 8 números. Vanessa Darriba Salgueiro. C/ Santiago 158. 27004 - Lugo.

MADRID

GENERACION MANGA. 3 números. Gabriel Pérez - Ayala Huertas. C/ Dr. Fleming 50, 4º, Dcha. 28036 - Madrid.

Gunnm. Sebastián Lanzas Maroto. C/ Gobernador 76. 28300 - Aranjuez (Madrid).

Japan Power. 5 números. Ricardo Esteban C/ Olimpíadas 3, 3º, F. 28923 - Alcorcón (Madrid).

Japanime. Raúl Domínguez Mateo. C/ Ruedajarros 4. 28110 - Algete (Madrid).

Kigero No. Angel Alberto Sobrín Sánchez. C/ Arzua 43, 2º, B. 28033 - Madrid.

Kimagure. 3 números. Club Kimagure. Jaime Ortega Vicente. C/ Clara del Rey 33, 3º, Dcha. 28002 - Madrid.

Los caballeros del zodiaco. 22 números. Ricardo Esteban. C/ Olimpíadas 3, 3º, F. 28923 - Alcorcón (Madrid).

Manga. José A. Márquez Periano. C/ Los Curas 60, 5º, C. 28850 - Torrejón de Ardoz (Madrid).

Manga. Guillermo Martín Pecci. C/ Callao 47, 8º, C. 28940 - Fuenlabrada (Madrid).

Manga Press. Santos Velardo. C/ Batalla de Clavijo 5, 3º, B. 28912 - Leganés (Madrid).

Minami. 4 números. Lázaro Luis Muñoz Muñoz. CMU. Luis Vives. C/ Francisco Suárez /. 28036 (Madrid).

The Dragon Ball. 3 números. Ricardo Esteban. C/ Olimpíadas 3, 3º, F. 28923 - Alcorcón (Madrid).

Video Mangas. Antonio Mangas López. C/ Miguel Angel 3, 4º, D. 28932 - Móstoles (Madrid).

Yakubi. 3 números. Ignacio Piedrabuena López. C/ Blasco de Garay 18. 28015 - Madrid.

MÁLAGA

Animanga. Pepi y Paqui Navarro Ruso. Camino San Rafael. Ed. Bilbao 13, 1º, Izda. 29006 - Málaga. O también a Silvia Rasero Rubiño. C/ Héroe de Sostoa 66, 3º, C. 29002 - Málaga.

Dragon Ball Magazine. 10 números. Carlos López Bermudez. Pasaje de Adra 4, 5º, 2ª. 29006 - Málaga.

Fancine de Ilustraciones y Fichas de Personajes de Dragon Ball. 2 números. Carlos López Bermudez. Pasaje de Adra 4, 5º, 2ª. 29006 - Málaga.

Fanzine para ordenador Amiga. Juan Carlos García Crespillo. Apdo. de Correos 21.031. 29080 - Málaga.

Koday. 2 números. Juan Alberto Blanco Alarcón. Urb. Elvira Bl. 5 P. 64. 29600 - Marbella (Málaga).

Megamanga. José Emilio Guirado Moreno. C/ Ciudad Parque Suárez 7, 5º, Dcha. 29011 - Málaga.

Nipon. Miguel Ángel Martín. C/ Ferrándiz, 21. 2º A. 29012. Málaga.

Sol Naciente. Manuel A. de la Fe. C/ Capulino Jaured 2, 8º, 4º 29002 - Málaga.

Super Fanzine. 2 números. Francisco José Fernández Luque. Pasaje Virgen de Belén 5, 2º, D. 29004 - Málaga.

Yakuza. Avda. Antonio Gaudí 16, 9º, 3ª. 29004 - Málaga.

MURCIA

Animanga World. 2 números. Ramón Martínez Muelas. C/ Bazar 4. 30360 - La Unión (Murcia).

Atarashi Fanzine. Ramón Martínez Muelas. C/ Bazar 4. 30360 - La Unión (Murcia).

Manga's Hobby. Manga's Hobby C/ Fernández Caballero 1, 3º, A. 30001 - Murcia.

Manga Vision. Antonio Martínez García. Avda. Monte Carmelo 3, 3º, C. 30011 - Murcia.

Viñeta. Juan Bautista Jiménez Sánchez. Carretera de Granada 12. 30800 - Lorca (Murcia).

SALAMANCA

Los caballeros del zodiaco. 2 números. José Ignacio Rueda González. C/ Tejedores 5, 2º, A. 37700 - Béjar (Salamanca).

SEVILLA

MANGANIME. 4 números. Antonio Valentín Ríos. C/ Escultor Seb. Santos C.3, Bl. 4, 2º, C. 41013 - Sevilla.

MINI MANGA LINE. 6 números. Miguel Angel Díaz Saldaña. C/ Rafael Alberti 10, 3º, A. 41008 - Sevilla.

SHOCK MAGAZINE. C/ Escultor Sebastián Santos, C3. B4. 2º C. 41013 - Sevilla.

TSUKI. 3 números. Victoria Lara Peláez. Edificio Arboleda 2, 6º, A. 41020 - Sevilla.

WAKUSEI FANZINE. Jesús Segura Portillo. Recreo San José 29. 41700 - Dos Hermanas (Sevilla).

TARRAGONA

DRAGON TEIN. Dragon Tein. Apdo. de Correos 3.037. 43080 - Tarragona.

JAPAN WARRIORS. 2 números. Club Japan Warriors. C/ San Benildo 10, 6º, 4ª. 43006 - Tarragona.

MANGAWORLD. Club Japan Warriors. C/ San Benildo 10, 6º, 4ª. 43006 - Tarragona.

YOKOKU. 3 números. Pedidos a Yokoku C/ Recs 28 esc. D. 3º, 1ª. 43201 - Reus (Tarragona).

TENERIFE

JAPAN ESPIRIT. Gayre Alonso González. Apdo. Correos 41. 35720 - Los Sauces (La Palma). Santa Cruz de Tenerife.

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO. Ayrán León Rodríguez. C/ Los Angeles 29. 38683 - Puerto Santiago (Tenerife).

VALENCIA

BANZAI EXPRESS. 5 números. Alberto Rodríguez Ramos. Colegio mayor Ausias March. Avda. Cataluña 30. 46021 - Valencia.

DRAGON BALL Z-EL JUEGO DE ROL. Pablo Sancho Fernández. C/ Soledad Domenech 16, 4º, 7ª. 46020 - Valencia.

MANGAZONE. 13 números. Alejandro Maicas. C/ Músico Barbieri 5, 21. 46018 - Valencia.

OTAKU PRESS. Librería Imágenes. Pelayo 14. 46007 - Valencia.

OTAKU. Librería Imágenes. Pelayo 14. 46007 - Valencia.

TO THE TOP. Enrique Corts Llopis. C/ Quart 113, 7ª. 48008 - Valencia.

VIZCAYA

DRAGON BALL THE NEW AGE. 4 números. Unai Villaba Ugarriza. Avda. Repélega 5, 1º, Dcha. 48920 - Portugalete (Bizcaia).

ORANGE COMICS. 2 números. Julen Martín Larrinaga. C/ Solokoetxe 7, 7º, D. 48970 - Basauri (Bizkaia).

ORANGE FANZINE. Julen Martín Larrinaga. C/ Solokoetxe 7, 7º, D. 48970 - Basauri (Bizkaia).

SHIN SEDAI. 2 números. Julen Martín Larrinaga. C/ Solokoetxe 7, 7º, D. 48970 - Basauri (Bizkaia).

SUPER SAIYAJIN. 7 números. Daniel Jiménez. C/ Santuchu 92, 5º, Dcha. 48006 - Bilbao.

YAKUZA. Félix Martín Hermida. General Churruca 1, 6, C2. 48510 - Valle de Trápaga (Vizcaya).

HÉROES DEL MANGA

En el mundo de la narración, el personaje es el símbolo por excelencia. La trama, el enigma, la prueba moral de la narración no significan nada si sus efectos no caen sobre la conciencia o la integridad física de un "tipo", que los padece. El personaje sufre la trama argumental, y de cada giro de ésta sale, ileso o no, para enfrentarse al próximo. El lector se identifica con el personaje; y de esa identificación nace el disfrute.
En un medio popular como la historieta la necesidad del personaje es aun mayor. Los casos en que el concepto de protagonista ha sufrido torsiones destacables son escasos, y siempre han sido llevados a cabo por los más radicales investigadores del lenguaje, autores situados en vanguardia permanente -el ejemplo palmario es Wil Eisner, capaz de convertir a una pistola en protagonista de una obra, o siempre preocupado por hallar la esencia del auténtico protagonismo colectivo-.
Y en una de las formas más vocacionalmente populares de la historieta como el manga, la consecución de un personaje lo es todo. El manga es lo que son sus héroes, sus personajes emblema.
En la exposición *Héroes del manga y el anime* se pretende repasar esos grandes personajes que han acompañado a los lectores y espectadores en su pasión por la narrativa popular japonesa. Dividida en cinco bloques temáticos -*Mitos de papel, Ases del deporte,Crimen y castigo, Antihéroes en acción* y *Adolescentes intrépidos*-, la exposición recorre, a través de sus personajes, las obras de manga y anime que mayor éxito han cosechado en nuestro país.

MITOS DE PAPEL

La carga de humor de sus deliciosos comienzos no fue obstáculo para que *Dragon Ball* desarrollara un potente aliento mítico. La obra de Toriyama, con sus mil héroes luchando por ideales y sus mil villanos luchando por expandir el horror por todos los rincones del universo, representa la eterna lucha del bien y el mal. Como *Los Caballeros del Zodiaco, Bastard!* o *Dark Angel*, obras con una densidad de héroes por página francamente impresionante. Estos héroes estarán acompañados de personajes que, aunque pueden parecer más modestos, son prodigios nacidos en el amplio mundo de lo mítico, como Pai, la tríclope de *3x3 Ojos*.

ALMAS DE METAL

Mechas y robots forman un microuniverso amplio y diverso dentro del mundo del manga. Desde mechas que hacen grandes a muchachos imberbes como Koji Kabuto - *Mazinger Z*- a robots con alma como *Alita*, los organismos metálicos y cibernéticos se han ganado el favor del público. *Astroboy*, *Xenon* o *Baoh* son referentes necesarios en la historia de la técnica aplicada.

CRIMEN Y CASTIGO

Los autores japoneses nos han mostrado el funcionamiento de la Yakuza, la mafia japonesa, o de otras esferas del poder corrupto en obras como *Crying Freeman* o *Santuario*. Modalidades diferentes de crimen pueden verse en *Lupin III* -el ladrón de guante blanco-, o *Golgo 13* -el asesino a sueldo-. En esta sección, la exposición no quiere olvidarse de abnegados servidores de la ley, cuyos métodos bien podrían cuestionarse, como las brigadas Tank Police de *Dominion*, la policía de *Appleseed*, o agentes como los de *Dirty Pair* y *Gun Smith Cats*.

ANTIHÉROES EN ACCIÓN

En este apartado, situamos a los personajes que nos muestran lo difícil que es ser un héroe, o lo rentable que puede llegar a ser convertirse en un antihéroe, como *Porco Rosso*, *Gon*, o el mismísimo *Gamma*. Sin olvidarnos de los que, con cariño, podríamos llamar héroes raros, como los surreales *Doraemon* y los dos ínclitos doctores del manga: el *Dr Slump* y el *Dr. Kishiwada*. Como suele decirse, no están todos los que son, pero sí son todos los que están.

ADOLESCENTES INTRÉPIDOS

El manga nos enseña que una de las más apasionantes es la aventura de la adolescencia. Lo saben bien personajes como Morisato -*¡Ah, Mi Diosa!*-, *Johnny y sus amigos*, *Ramma* o Yota Moteuchi -*Video Girl Ai*-. Las historias de adolescentes son el género manga que mejor a cuajado en nuestro país. En la exposición *Héroes del manga* se sabrá el porqué.

¡NUEVAS INSTALACIONES CON MÁS DE 300 M
FAK D'ART
Faktoria D´art
FORMACIÓN Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
ESPECIALISTAS EN TÉCNICAS Y PROCESOS DE ANIMACIÓN
• Cine de animación en plastilina.
• Video y animación, pixilación.
• Animación para videoclips.
• Story - Board / Guión.
• Creación de personajes.
• Dibujos animados.
• Post-producción, (audio/video).
• Cómic / coloreado por ordenador.
EQUIPOs PROFESIONALES
Estaciones
Mac, PC y
Silicon Graphics.
Paletas gráficas,
truca,
Edición de video
U- Matic SP,
Video digital
mesas de luz …
BOLSA DE TRABAJO
• Convenios de colaboración e
prácticas con empresas del
sector.
• Presencia en festivales
internacionales.
• Producciones propias
"GRUNNY"
• Intercambios con escuelas
europeas
Una nueva especialidad en la formación audiovisual en España.
Diplomatura básica y especialización.
441 62 57
C/ Flors,22. 2ª PLANTA 08001 BCN
Paral.lel

UN REPASO NOSTÁLGICO

En los días del anime incipiente, nadie en su sano juicio hubiera apostado a que el futuro nos depararía una invasión, que más de veinte años después se editarían videos en los quioscos y que, finalmente, acabaría celebrándose un salón para solaz de los adictos más recalcitrantes. En esos días de finales de los sesenta y principios de los setenta, la animación japonesa no era más que un algunas series de dibujos animados del montón, que uno miraba con ojos grandes -como los de sus protagonistas- y que, inmediatamente, olvidaba. Muy pocos de los niños que vieron *Kimba* (estrenada, según la cronología de Alfons Moliné publicada en *Shonen Mangazine*, el otoño de 1969), saben hoy quien es Osamu Tezuka, y menos aún recuerdan los episodios de *Meteoro* como algo digno de pasar a la historia. Esas primeras series no generaron merchandising alguno y fueron emitidas sin más promoción que el régimen de monopolio en el que operaba TVE; si miles de niños las vieron no fue porque eran el mejor producto de una amplia gama disponible, sino por la misma razón que sus padres pasaron veladas inolvidables en compañía de José María Iñigo: porque no había otra cosa.

Nadie sabe lo que pasó por la mente del programador que propuso que TVE emitiera *Mazinger Z*, aunque se puede suponer que pensó que la absurda historia de un niño que aprendía a controlar un robot gigante diseñado por su abuelo, un profesor entrañable, no era más que una serie barata y fácil de entender, ideal para que los niños dejaran tranquilos a los padres durante las paellas del fin de semana. Imprevista fue, pues, la pasión unánime que *Mazinger Z* generó entre los niños de la época -casi tan intensa, me atrevería a decir, como la que ha generado *Dragon Ball* en los niños de hoy-; como imprevisto fue su cese. En efecto, *Mazinger Z* tuvo el honor de abrir el debate que muchos años después han reavivado Goku y sus enemigos. TVE dejó de emitir la serie por su alto nivel de violencia y nadie dijo ni pío. Las razones son evidentes: por un lado, y al contrario de lo que sucede hoy en, por ejemplo, TV3, la audiencia de

ANIME

TVE estaba garantizada gracias al monopolio, por lo que el cese de un programa no podía acabar revirtiendo en un descenso de espectadores; por otro lado, los niños de entonces no teníamos otakus con poder mediático, así que nos quedamos sin robot, sin Koji Kabuto y sin los senos agresivos de Afrodita A.

Tras la cancelación de *Mazinger Z*, la animación japonesa que nos quedaba eran dos series que fueron estrenadas antes que las aventuras del Koji y su robot: *Heidi* y *De los Apeninos a los Andes*, la serie de Marco y su mono. La cursilería de ambas series no fue un obstáculo para su éxito, pero sí para que ciertos sectores de aficionados dieran su visto bueno a la animación nipona. Argumentos como "todos los dibujos animados japoneses son iguales" o "son todos unos ñoños" que eran moneda corriente en el escaso debate crítico en torno a la animación, fueron el recibimiento de la afición a todo nuevo estreno, desde *Ulises 31* o *La Batalla de los Planetas*, hasta *Candy, Candy*, pasando por *El Bosque de Tallac* o *El perro de Flandes*. No negaré que fui de los que crei a pies juntillas la siguiente fórmula: *Dibujo animado + Japón = culebrón*; ni que fui víctima de las infames imágenes de la muerte de la mamá de Jacki y Nuka, de las torturas a las que era sometido el perro Patrash, o de las desgracias que jalonaban la vida de Candy, que, ahora es el momento de decirlo, hicieron una mella terrible en los jóvenes que habían sobrevivido a *Mazinger Z*. Que tomen nota las autoridades: los

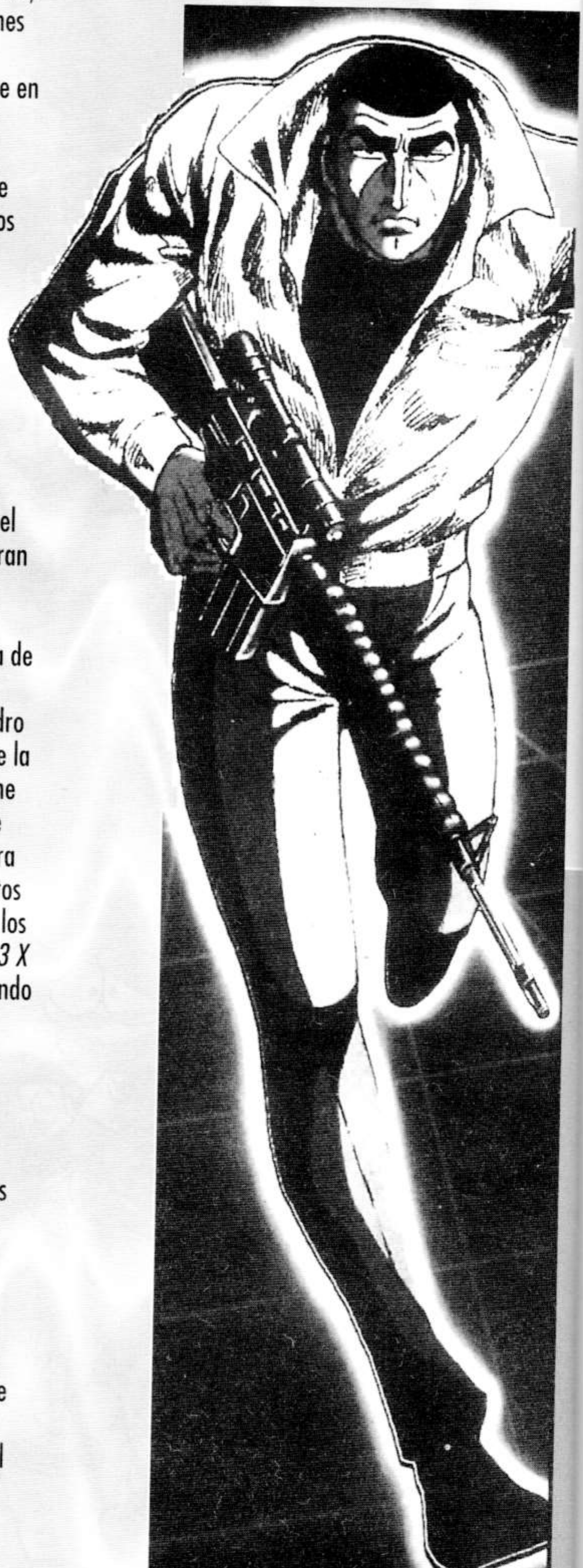
traumas que podría provocar el anime no se derivan de la violencia obvia y grotesca de *Dragon Ball* o de *Mazinger Z*, sino del sentimentalismo enfermizo de las obras que se han citado más arriba.

Las cosas comenzaron a cambiar de verdad tras el estreno de *Dr. Slump*, una serie que apuntaba de forma evidente la existencia de otros géneros, de otras mentalidades. *Dr. Slump* es una de esas obras que ennoblecen la televisión como medio, uno de esos trabajos que tras su superficie de producto de consumo esconden la arquitectura de las obras maestras universales. Que Toriyama sea famoso en nuestro país por *Dragon Ball* y no por *Dr. Slump* es una injusticia, inherente al sistema de producción de las medios de masas si se quiere, pero injusticia al fin y al cabo.

Las cosas, desde luego, cambiaron. La serie protagonizada por la niña robot Arale reconciliaba al coneisseur de la animación con lo japonés, al tiempo que servía de prólogo a la gran invasión de anime: la irrupción de las televisiones autonómicas y privadas fue también la de miles de horas de programación barata: *Musculman, Campeones, Johnny y sus amigos, Los Caballeros del Zodiaco, Doraemon, Lupin III* y muchas otras... Poco importaba que esas series fueran manejadas por los responsables como trozos de tiempo y no como obras

audiovisuales con entidad, que se alterara el orden de los episodios y que algunos no se vieran jamás; poco importaba, en resumen, que las televisiones consideraran simplón a su público. El anime arrasaba; de hecho, amenazaba con convertirse en la única animación popular que podía verse en televisión. Los aficionados, ayudados, como siempre, por editores avispados y por líderes de opinión, comenzaban a ver los dibujos animados japoneses como algo unitario, como algo que cabía consumir y estudiar en conjunto. La escasa calidad media de las series europeas y norteamericanas estrenadas en ese período ayudó, en gran medida, la consolidación del anime como la fórmula hegemónica de dibujo animado en televisión. En ese terreno magníficamente abonado, irrumpieron las editoras de vídeo, poniendo en el mercado los productos que las televisiones no eran capaces de emitir, y de forma que los programadores no sabrían jamás programar: ordenadamente, con criterio. *Akira*, una película de Katsuhiro Otomo que había sido aplaudida por gurús culturales de la talla de Moebius y Alejandro Jodorowsky, que fue uno de los platos fuertes de la edición de 1991 del Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges, y que tuvo éxito en su pase por las pantallas de cine, fue la cinta elegida para abrir fuego. A partir de entonces, los lanzamientos en vídeo se convirtieron en la única fuente para los otakus empedenidos. Películas como *Dominion*, *3 X 3 ojos*, *Golgo 13*, *Urotsukidöji* han ido conformando un panorama audiovisual que ya quisieran aficionados a otros géneros, a otras fórmulas de animación. Desde fuera, los consumidores de animación japonesa son unos privilegiados que pueden disponer de un número imposible de estrenos; desde dentro, son consumidores voraces con criterio. Desde cualquier punto de vista, los aficionados a la animación japonesa forman un conglomerado -en vías de expansión- que ha trabajado duro por el género que quieren, un colectivo que ha respondido con firmeza a las iniciativas de los industriales que han sabido darle lo que demandaba a gritos. Si las televisiones supieran de qué pasta están hechos los otakus del anime, otro gallo nos cantaría.

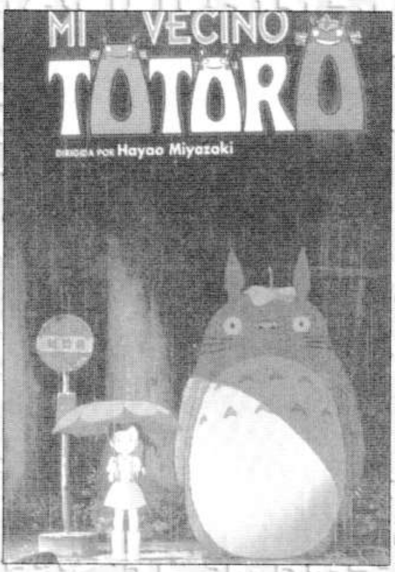
Jordi Sánchez Navarro



RESEÑAS ANIME

MI VECINO TOTORO

El manga y el anime suelen destacarse por su ritmo endemoniado, su increíble capacidad para transmitir sensaciones extremas y por una imagen vistosa y colorista. No es de extrañar que la gente joven se sienta identificada con este tipo de narración vertiginosa, de consumo inmediato y en la que no es necesario realizar un ejercicio de segundas lecturas. Se digiere inmediatamente. Pero en Japón no todos los realizadores comparten esa filosofía, hay quien gusta de complicarse la vida y prefiere olvidar o alejarse lo más posible de las exigencias de la industria para narrar con calma y maestría, para contar historias de verdad. El máximo exponente de esta manera de entender los dibujos animados es, sin duda, Hayao Miyazaki.
El genial autor fundador del Estudio Ghibli, último bastión de la *full animation* del Japón, es el director de un puñado de joyas atemporales, de unos cuantos largometrajes capaces de compararse a lo mejor de la animación mundial, unas cuantas piezas que expresan nostalgia de tiempos en los que Grimault, los Fleischer o el mismo Winsor McKay utilizaban la animación para dar rienda suelta a sus fantasías más alocadas, en los que el único límite era la imaginación.



Totoro es una de las criaturas de Miyazaki, una película vertebrada por las peripecias de una familia, separada por la enfermedad de la madre. El padre y sus dos hijas, Satsuki, la mayor y Mei, la pequeña, se trasladan al campo para que su madre, una vez recuperada, se encuentre en un ambiente adecuado para su frágil salud. Definido el escenario, Miyazaki abre la caja de las esencias y empieza a sacar duendes, totoros y gatobuses. La pequeña de la casa empieza a investigar por los alrededores con la intención de descubrir lo que sea, sin saber muy bien el que, y lo que descubre es ni más ni menos que a Totoro, un ser enorme, peludo y perezoso capaz de saciar al amante de los peluches más exigente. Este encuentro creará un lazo entre el bonachón duende y las dos hermanas, hasta el punto que, cuando Mei se pierde, entristecida por la recaída de su madre, es Totoro el que salva el día organizando una búsqueda con gatobús incluido.
Miyazaki vuelve a explicarnos, con sencillez y habilidad, la historia que le obsesiona. La vuelta a los orígenes, la recuperación de unos valores más sencillos, más cercanos a la naturaleza, y vuelve a utilizar a una chica para ello. Le encantan esos personajes femeninos a medio camino entre la inocencia infantil más pura y las primeras responsabilidades de la pubertad. El autor japonés nos hacer mirar a través de esos ojos confusos e inquietos, incapaces de comprender totalmente lo que se les viene encima pero con la nostálgica sensación de que algo empieza a escapárseles, de que hay cosas que no podrán permitirse volver a ver.
Todo esto viene envuelto en un derroche de animación y de técnica depurada. No se escatima ningún plano, no se ahorra ningún fondo. El Studio Ghibli lleva la película hasta sus últimas consecuencias sacándole todo el jugo posible.
Si aún no os habéis aficionado a los dibujos animados, esta es una manera encantadora de empezar.

Anabelle Petit (Neko)

PATLABOR

Los dibujos animados en Japón han acabado por convertirse en su género cinematográfico más representativo. Es cierto que Kurosawa y otros realizadores nipones han demostrado ser sobradamente capaces de competir con cineastas de todo el mundo en cuanto a calidad de sus productos, pero la producción fílmica japonesa no es nada comparada con la ingente cantidad de cintas de animación que el país produce cada año y con la proyección internacional que éstas están alcanzando en el último lustro.

Pero lo que se percibe más allá de las fronteras del Japón no es más que la punta del iceberg comparado con el fenómeno dentro de las fronteras del Japón. No es de extrañar que el cine de animación acabe atrayendo a realizadores de talento, empeñados en convertir al anime en el octavo o noveno arte y que eligen este sistema para contar historias que muy bien podrían haber sido plasmadas en cualquier otro soporte y que igualmente habrían podido ser reconocidas como obras maestras.

Patlabor es una de estas obras de arte del cine de animación.

Mamoru Oshii, Masami Yuuki y Kazunori Takada llevan a cabo con *Patlabor* un guión inteligentísimo en el que nada sobra y en el que cada uno de los detalles sirve para que a lo largo de la hora y media de película lleguen a su justa conclusión desvelándonos paso a paso la personalidad de cada uno de los miembros del escuadrón de policía que protagoniza la película.

Pero quizás lo más destacable de *Patlabor* es su realismo. En un principio esta califación puede resultar sorprendente dado que *Patlabor* parece una historia más de robots gigantes. Pero de alguna forma, gracias a la forma de narrar de sus autores, al profundo estudio de la personalidad de todos y cada uno de sus protagonistas y al tratamiento del tema, *Patlabor* se convierte en una historia más de policías en la que los robots, aunque omnipresentes, no adquieren la preponderancia casi divina que tienen en otras producciones.

Patlabor es una historia de policías. Una historia de policías japonesa en la que el trabajo en equipo y la combinación armoniosa de todas las personalidades y habilidades de los miembros de un departamento de policía consiguen los más espectaculares resultados.

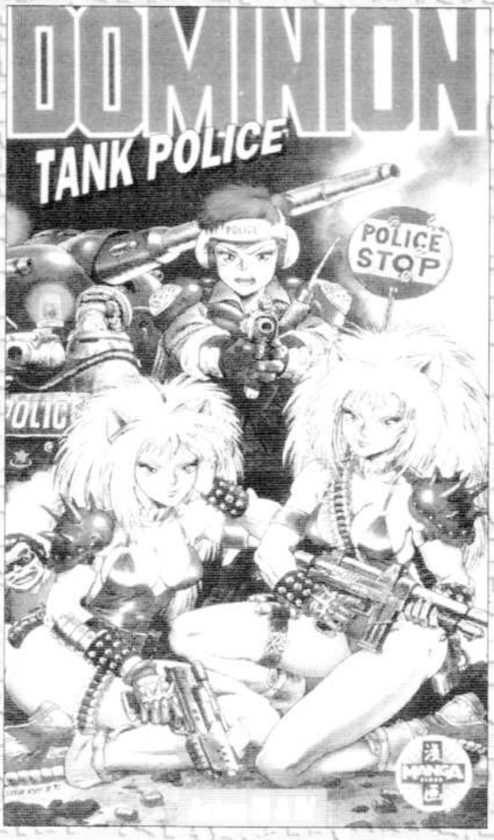
En *Patlabor* hay heroismo, ingenio, ternura, duelos espectaculares, misterio, investigación, intriga y tensión. Los detalles están cuidados hasta sus últimas consecuencias y todo elemento del guión encaja perfectamente para llevar a la historia a su justa conclusión.

Tanto si se hubiera realizado en cine de imagen real, como en teatro o en novela, *Patlabor* hubiera destacado por sus buenas cualidades. Realizándola en anime, *Patlabor* se convierte en una de las obras maestras del cine de animación de los últimos tiempos que ningún buen aficionado debería perderse.

Roke González.

DOMINION

Masamune Shirow era ya un autor bien conocido entre los círculos de aficionados al manga en nuestro país cuando se pusieron a la venta las primeras cintas de vídeo de sus obras. *Dominion* fue una de las primeras muestras que vieron los aficionados al cine de animación japonés del que probablemente es el producto más característico de la "Revolución Otaku" nipona de los años ochenta, las OVAs. Durante la pasada década, la afición japonesa alcanzó un grado de extensión y madurez difícilmente igualada en cualquier otro género de literatura e imagen de evasión en otras partes del mundo. Había gente que se había criado literalmente inmersa en el manga y que había generado unos lenguajes y unas pautas alejados por completo de la realidad vigente. Eran los otakus y eran lo suficientemente numerosos como para justificar la edición de pequeñas series de cintas de vídeo con una animación muy superior a la acostumbrada en las series televisivas pero con presupuestos menores y por tanto con menos preciosismo que las cintas de larga duración destinadas a emitirse en los cines. Habían nacido los OVAs.



Dominion es una colección típica de OVAs y trata prácticamente con todos los tópicos del género: protagonista femenino, ciencia ficción, grandes despliegues de maquinaria, una mezcla desenfadada de humor y temas serios, buena banda sonora y un adecuado plantel de artistas de doblaje.
Dominion nos habla de un futuro más o menos próximo lleno de ciudades megalíticas en las que la humanidad vive encerrada o enmascarada protegiéndose de nubes de esporas mutantes y donde el crimen, en sus nuevas formas de actuación, se ha vuelto tan incontrolable que resulta necesario la utilización de un cuerpo de policía armado con tanques para contenerlo.
La mezcla de tanques y policías con la misma dureza y dedicación que Harry el Sucio dan como resultado un cocktail explosivo y tremendamente divertido que nos hace olvidar muchas veces que el tema central de la OVA es mortalmente serio: la utilización de la tecnología genética para crear seres humanos artificiales y las consecuencias morales de ello para el ser humano y sus creaciones.
Pero una vez más, esta mezcla de humor, exageración, violencia y temas serios que preocupan a la gente de la calle en estos últimos años del Siglo XX, son típicos de los OVAs japoneses, de los que *Dominion* es la introducción perfecta ya que nos muestra una obra de excelente calidad producida al principio del fenómeno. *Dominion* no sólo os divertirá sino que os permitirá descubrir los avances que ha realizado el género desde su aparición hasta producciones más recientes como *Macross Plus* o la propia *New Dominion* que supongo que no tardará mucho en aparecer dentro de nuestras fronteras.

Roke González.

GREEN LEGEND RAN

A veces se le buscan tres pies al gato al anime, buscando decir que cada OVA es un clásico, de la misma manera en la que a menudo se califica cada partido de fútbol, cada semana, como histórico. Muchas veces no hay para tanto: una OVA o una película puede o no ser entretenida, puede o no tener éxito, pero productos y autores que marquen una época hay muy, muy pocos.
Así que cuando se mira fríamente una animación, no debería irse más allá de juzgar si la calidad, la historia y el éxito están por encima o por debajo de la media. Eso sí, la serie que nos ocupa, *Green Legend Ran*, está hasta para los más escépticos bastante por encima de la media, como corresponde a un producto traído a occidente por la prestigiosa Pioneer.

Green Legend Ran es una OVA más de mundo post apocalíptico sumergido en una terrible crisis ecológica. Sin embargo, en este caso, un elemento importante de la destrucción es la presencia de unos misteriosos seres extraterrestres, las Madres Sagradas que parecen ser las únicas capaces de mantener zonas verdes, zonas con agua, en el caos desértico general. Infinidad de grupos se disputan el control de esos seres: Los Rodos son los que se encuentran en contacto con la poderosa inteligencia y han aprovechado su control de los recursos para establecer una tiranía. En su contra se han levantado los grupos terroristas Hazzard... y en medio de la disputa se va a encontrar Ran, un chico al que la guerra ha dejado huérfano, obsesionado con la idea de venganza. Ran encontrará a la misteriosa Aira en un campamento hazzard, una chica que todo el mundo quiere controlar y entre ellos deberán resolver el enigma de la destrucción de la Tierra.
Green Legend Ran es una OVA muy equilibrada que sabe repartir muy bien el tiempo entre las complicadas historias de los protagonistas y el fascinante ambiente en el que se mueven. Como en muchos otros animes, su principal problema es la falta de explicaciones, complicada por los dos filtros de traducción que ha sufrido la historia. Pero a pesar de las pequeñas confusiones, la cinta funciona bien como historia y tiene las dosis adecuadas de intriga y misterio como para sostener el interés del espectador en una OVA en varias partes. *Green Legend Ran* es una historia a seguir, apta para todos los públicos... incluso para aquellos que odien profundamente el anime.

Enrique Pilón (Neko)

NINJA SCROLL

Pot ser per l'allargament innecessari de les situacions, o per la inconsistència dels guions, o pel ritme pausat heretat del manga. La raó no la veig del tot clara, però generalment, les pel.lícules

d'anime em semblen lentes. I ser lent no implica per força ser dolent, però és cert que sovint els dos termes van lligats.
Ninja Scroll, en canvi, no pateix dels mals anteriors. És ràpida, té un ritme vibrant i els guionistes han tingut l'habilitat d'haver construit un relat consistent. Vaja!, que la història té cap i peus.
S'agraeix molt el visionat de *Ninja Scroll*. Els fets tenen coherència, les situacions se succeeixen d'una forma lògicament continuada i hi trobem les dosi adequades de violència i sexe com per retenir l'atenció de l'espectador.
L'entorn i el personatge són també atractius. El Japó feudal de *Ninja Scroll* és la traducció nipona de l'Europa medieval fosca d'espasa i bruixeria. Monstres, màgia i un món hostil per a un desheretat, un samurai sense amo, un Ronin.
El protagonista és mascle, molt mascle. Els dolents, cruels. L'amor, impossible. La venjança, inevitable i necessària. Fins i tot, l'argument base es compleix segons un esquema típicament japonès: un individu es veu forçat a l'enfrontament amb una sèrie d'obstacles (enemics), que seran cada vegada més difícils de vèncer. El protagonista haurà de superar-se a si mateix i netejar el seu honor i el d'aquella a qui estima. Tot sembla molt típic, tallat sota uns patrons tipus ja coneguts. La gràcia no està en el fons, sinó en la forma.
Ninja Scroll és la demostració que, amb uns elements tan repetidament utilitzats, es pot construir una bona història. Només cal tenir coses per explicar i fer l'esforç de pensar que davant del televisor hi ha algú que s'ho vol passar bé. No és tan complicat. O si?

Armand Zoroa i Fèlix Sabaté

AKIRA

Muchos de los asistentes a las primeras proyecciones de cine salían corriendo al contemplar la imagen proyectada de una locomotora acercándose. Reacciones similares se produjeron cuando en la película *Asalto y robo a un tren* un vaquero desenfundaba su revólver y disparaba al objetivo de la cámara: parte de los espectadores de la sala se agachaban intentando librarse del disparo; y los más aguerridos desenfundaban sus armas y disparaban a la pantalla intentando matar al pistolero. *Akira*, en muchos sentidos, fue la locomotora que nos embistió y el disparo que nos impactó de lleno. *Akira*, en definitiva, fue la llave a un nuevo universo iconográfico y narrativo, el universo del anime.

A estas alturas, descubrir datos técnicos nuevos significativos es difícil y poco interesante. Sin embargo, creo que ha pasado el suficiente tiempo para que tengamos una mínima perspectiva para analizar qué ha supuesto y aportado *Akira* al mundo audiovisual occidental. Esta obra fue el buque insignia que utilizaron los japoneses para desembarcar en Occidente. Gracias a *Akira* nos llegó el anime y con él un montón de buenas y malas películas de animación.

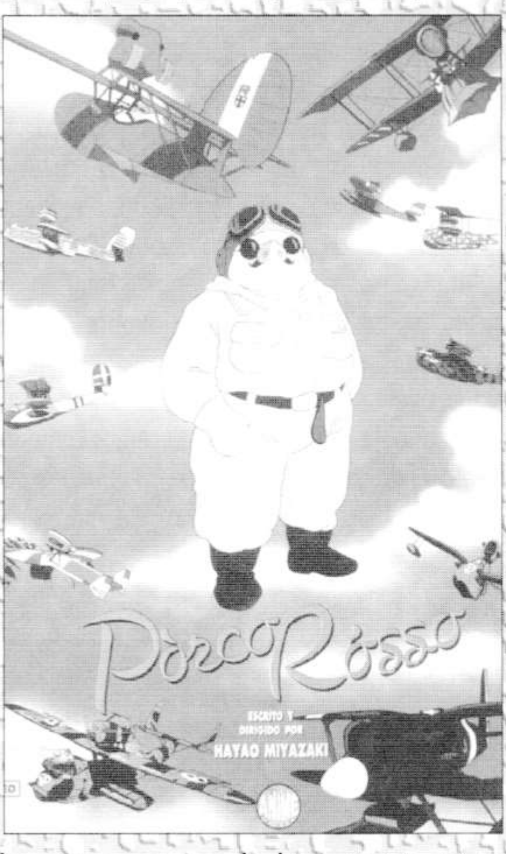
Katsuhiro Otomo, bajo una planificación rebosante de espectacularidad, efectismo y ritmo visual realizó una obra llena de referencias iconográficas y argumentales al cine y a la cultura occidental. Pero, a pesar de esas claras influencias, *Akira* es una obra intensamente japonesa que difícilmente podremos entender en su totalidad los occidentales. La incomprensión está ocasionada por la imposibilidad de contextualizarla argumental y visualmente. Tal vez sea éste uno de los secretos del éxito de esta película junto con la espectacularidad de su imagen. *Akira* no gusta, fascina. Otomo supo utilizar las técnicas más avanzadas de la industria de animación japonesa para proponer toda una nueva estética de relato animado. Acercó a los dibujos animados una nueva crueldad, violencia, agresividad y provocación que hasta entonces los occidentales habían camuflado o evitado. *Akira* acercaría la animación al público adulto y juvenil.

La estructuración argumental de *Akira* es un tanto caótica y desemboca en un sinsentido, pero tiene dos sólidos pilares bajo los que apoyarse: su estética y su animación. Los encuadres, la simulación de movimientos, el colorido y el ritmo visual de esta obra nos demuestran la infravaloración que hasta aquel momento había tenido la animación. La cinta de Otomo no es una obra del siglo XXI pero estoy casi convencido que visualmente se acerca a lo que nos espera en un futuro inmediato. El verdadero valor de esta película solo nos lo puede dar el paso del tiempo. A lo mejor, es solo unos locomotora que pasa y de la cual ya nadie se acordará en unas décadas. Pero para nuestras generaciones de espectadores, *Akira* es una obra pionera y rompedora.

Benet Román

PORCO ROSSO

Pocas películas japonesas estrenadas por estos lares, ya sea en pantalla grande o en video, tienen la calidad que posee *Porco Rosso*, de Hayao Miyazaki. Y no me refiero solamente a calidad visual (bonitos dibujos y preciosos colores) sino a calidad puramente cinematográfica: un buen guión aderezado con buenos diálogos, una magnífica ambientación recreando los cielos e islas del mediterraneo, unos personajes dibujados pero muy



reales, y cómo no, una soberbia animación (sí, bonitos dibujos y preciosos colores).

Los dibujos animados, considerados una tècnica más que un género, tienen en el anime a uno de sus mayores exponentes. La industria japonesa elabora productos animados para todos los gustos y edades. Su producción es de tal magnitud que ha hecho posible una variedad enorme. Aquí hemos visto un poquito de todo pero casi nada comparado con lo que hay por ver. Entre tal avalancha de títulos, pocos son los que destacan por tener esa calidad cinematográfica, por estar concebidos como una pelÌcula y no exclusivamente como un dibujo animado. De esas poquitas que hemos visto aquÌ sin duda cabe destacar esta obra.

Porco Rosso (en original *Kurenai no buta*), como suele ocurrir casi siempre, primero fue manga, después fue un intento de cortometraje y, en este caso, acabó siendo redondo largometraje. El propio Miyazaki, más destacado siempre en el terreno de la animación que en el de los manga, adaptó, guionizó y dirigió este exitazo de taquilla en Japón (más de 200 mil espectadores los 3 primeros días en cartelera) protagonizado por un héroe con cara de cerdo, lo que, por otra parte, sólo es posible en los dibujos animados (aunque últimamente los efectos especiales de Hollywood se les acercan peligrosamente).

La comicidad de esa misteriosa y no aclarada transformación porcina se torna tragedia en forma de amor imposible. Miyazaki nos presenta un pirata del aire, solitario a la fuerza e inevitablemente romántico, obligado por los demás y por él mismo a responder a las provocaciones.

Porco Rosso se aleja de los convencionalismos de la animación japonesa, dominada por la fantasía y la ciencia ficción con la acción desenfrenada como factor común. Lo que ofrece *Porco Rosso* es una historia tierna, cómica, trágica y con toques fantásticos, pero sobre todo una buena historia narrada con las expertas manos del maestro Miyazaki, que deja rienda suelta a su pasión por los aviones y su elegante manera de trasladar a la pantalla las emociones humanas.

No es sólo una obra maestra de los dibujos animados (japoneses o no), es una obra maestra del séptimo arte, o al menos uno de los intentos más acertados de dignificar una técnica (o un género) que está dominado por productos de muy diferente factura o, simplemente, despreciado injustamente.

Félix Sabaté

ROBOT CARNIVAL

Robot Carnival fue un interesante proyecto del prestigioso productor Kazufumi Nomura en el que reunió a nueve notables animadores japoneses. Esta película fue un producto idóneo para promocionar y prestigiar el anime en Norteamérica y Europa cuando el público occidental empezaba a interesarse por este género, gracias al fenómeno *Akira*.

Robot Carnival es una compilación con altibajos pero en general los trabajos de los diferentes autores son bastante correctos.

La parte más brillante de esta obra contenedor es la creada por los autores Fukusghima y Otomo. Estos artistas japoneses idean como apertura y cierre un ejército de artefactos perversos que a toda velocidad surgen de la nada en un desierto inhóspito, en tierra virgen. Unas secuencias llenas de fuerza visual y sin ningún sentido. La irrupción de los locos automóviles ideados por Otomo y Fukusghima recuerda a la llegada del manga y del anime a occidente. En un mercado monopolizado por los superheroes como el norteamericano y en otro en el que estaba camino de serlo como el europeo, aparece una nueva forma de hacer comic, el manga, apoyado por dibujos animados televisivos, el anime.

Los dos llenos de fuerza y con una narrativa y estética nueva conectan rápidamente con el público más joven.

En *Robot Carnival*, dejando la genial frivolidad de Otomo, encontramos otros interesantes trabajos. Así, Hiroyuki Kitazume se atreve a parodiar al Dr. Frankesnstein en *Franken's Gear*, demostrando que los autores nipones pueden dominar los registros de humor universal conservando su personalidad autóctona. Esta es una de las características que se irán repitiendo en gran cantidad de autores. El humor nipón conecta de una forma bastante positiva con el público occidental saltando barreras culturales.

La cara más ñoña del anime tiene su representante en esta obra en el autor Mao Lambo. Los japoneses saben ponerse realmente pesados y horteras en muchas ocasiones conectando con el público más crédulo y romanticón.

Hiroyuki Kitazume se encarga de conectar con el público más juvenil ideando el parque de atracciones con el que soñaría todo joven urbano lleno de agresividad contenida. Es ese parque de atracciones que jamás hará Disney y que tarde o temprano harán los japoneses. Por su parte, Yasuomi Umetsi en *Presencia* crea una obra para el público más adulto, olvidando por los dibujos animados occidentales y no tanto por el anime japonés.

El psicodélico Hidotoshi Ohmori crea una composición que realiza un seductor recorrido esquemático por las dos últimas generaciones de los principales animadores nipones. En historias de robots, Hiroyuki Kitakubo construye una narración satírica ambientada de una forma libre en el japón de finales del siglo pasado.

Por último, desenfreno visual lleno de colorido en la particular pesadilla de Takashi Nakamura.

Nueve artistas, nueve creadores, nueve visiones diferentes del anime hacen de *Robot Carnival* una obra entrañable que todos recordaremos como una confirmació de que después de *Akira* puede haber algo más.

Benet Román

RANMA 1/2

El fenòmen del manga ve lligat molt estretament a impactes generats per certes obres de dibuixos animats japonesos. *Akira* va fer descobrir a molta gent quin és el grau de qualitat que pot arribar a assolir l'anime i, definitivament, *Bola de Drac* creà tot un moviment social amb la seva aparició a les pantalles de televisió.

Ranma 1/2, juntament amb els dos títols anteriors, és un dels pilars sobre els quals es recolza l'èxit del manga al nostre país. I, també, la seva gran popularitat és a causa de l'emissió de la sèrie de televisió.

És clar que podem trobar manga d'èxit sense venir avalat abans per la versió en anime, però el ressò que proporciona la televisió no és comparable a cap altra mena de promoció. I això comptant que la

programació d'anime a la majoria de televisions és poc menys que caòtica.

El cas de *Ranma 1/2* és el de l'obra que aconsegueix la mateixa bona acollida tant en anime com en manga. La creació de Rumiko Takahashi s'ha erigit en el rei indiscutible de les comèdies d'embolics amorosos.

El gran encert de *Ranma 1/2* són els personatges. Al Japó, moltes vegades un manga (o anime) aconsegueix ser el número 1 no tant per la seva història com per l'encert en l'elecció d'uns protagonistes amb ganxo que connectin amb el lector. Cada personatge té un rol molt clar i definit, i una vegada creats només han d'interactuar. A partir d'aquí, aquest vodevil d'equívocs amorosos i combats impossibles d'arts marcials, surt gairebé sol.

Els dos episodis d'aquesta primera cinta, "La maldición de la doble joya" i "Las Navidades movidas de la familia Tendo", són un exemple d'una encertada dosificació de bon humor, malentesos sentimentals i tocs d'acció. Ara bé, de vegades no es pot evitar que un ingredient guanyi més presència que els altres i el clip que separa els dos capítols s'haurà de recordar com un dels moments més embufadors de la història de *Ranma 1/2*.

Però sembla clar que *Buscando a Shampoo desesperadamente* és un dels OVA més populars fins el moment. El poder de convocatòria de Takahashi i els seus canviants personatges sembla encara vigent per una bona temporada.

Armand Zoroa

DIBUJO Y ANIMACIÓN, CAMPOS LLENOS DE IMAGINACIÓN Y SALIDAS PROFESIONALES

El campo de la animación japonesa de imágenes es un pequeño universo dentro del ámbito del cine, el dibujo y los medios audiovisuales. También es, desde el punto de vista creativo, un espacio abierto a la imaginación y la fantasía sin apenas limitaciones. Arte y técnica, tecnología e industria se encuentran en este complejo y fascinante medio.

El boom del manga ya es un hecho en nuestro país y este primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego deja constancia de ello. Como directora de la escuela Fak d´Art especializada en técnicas y procesos de animación he tenido contacto con algunos de estos jóvenes aficionados que, motivados por el afán de dibujar, se acercaron a nuestro centro y, tras un período de formación, son ahora profesionales de la animación y del campo de los videojuegos. Esta experiencia formativa, no exenta de dificultades, ha sido muy positiva y es en este sentido que me gustaría hacer algunas puntualizaciones sobre la influencia del manga en estas nuevas generaciones, que parece plantearse frecuentemente como algo tremendamente negativo.

¿Por qué estos jóvenes se sienten tan identificados con estos dibujos creados en la otra punta del planeta, por una cultura tan diferente a la nuestra como es la nipona?

Estas tempranas vocaciones de siempre han sido estimuladas por la lectura de cómics o la visión de dibujos animados de las más diversas tendencias y procedencias geográficas. A menudo la motivación de un dibujante en su primer acercamiento al cómic ha venido estimulada por modas impuestas, especialmente americanas, que llevaban implícitos toda clase de mensajes no sólo de violencia sino también ideológicos.

La estética y los personajes del manga reflejan las inquietudes de muchos jóvenes que, como siempre, han necesitado identificarse con héroes que en alguna medida conecten con ellos, con su sensibilidad. Estos héroes son el reflejo precisamente de un entorno violento y no deben ser considerados como causantes de la violencia. Esto debería hacernos reflexionar más sobre el mundo en el que vivimos antes que tomar posturas paternalistas que sirven para tranquilizar las conciencias y llevan directamente a la censura.

La vocación y la aptitud de muchos jóvenes para el dibujo es sorprendente en nuestro país, a pesar de que se trata de una asignatura muy olvidada o poco atendida en los estudios oficiales. Vocación a menudo denostada por padres desconocedores de las amplias posibilidades en el mundo del trabajo especialmente de la producción audiovisual y el multimedia. Por todas estas consideraciones propongo aquí un breve apunte informativo de estas posibilidades.

Los campos de aplicación para la animación son cada vez más amplios: publicidad, televisión, cabeceras de programas en general, concursos, telediarios, imágenes de continuidad, imágenes

corporativas de tv, logotipos com movimiento, videoclips, dibujos animados, efectos especiales para cine, interactivos CDROM y CDI, videojuegos...
El sector de la producción de animación para publicidad y TV está consolidándose en este momento con la existencia de un centenar de empresas. Se producen anuncios de televisión y en este momento varias series de dibujos animados, totalmenete realizadas en nuestro país. Se diseñan guiones, story, creatividades de personajes, fondos o procesos de coloración y montaje en su mayoría informatizados. Ésto está generando muchos puestos de trabajo para jóvenes con aptitudes para el dibujo, la ilustración, la imagen en general y la informática.
En el campo de los videojuegos existen importantes

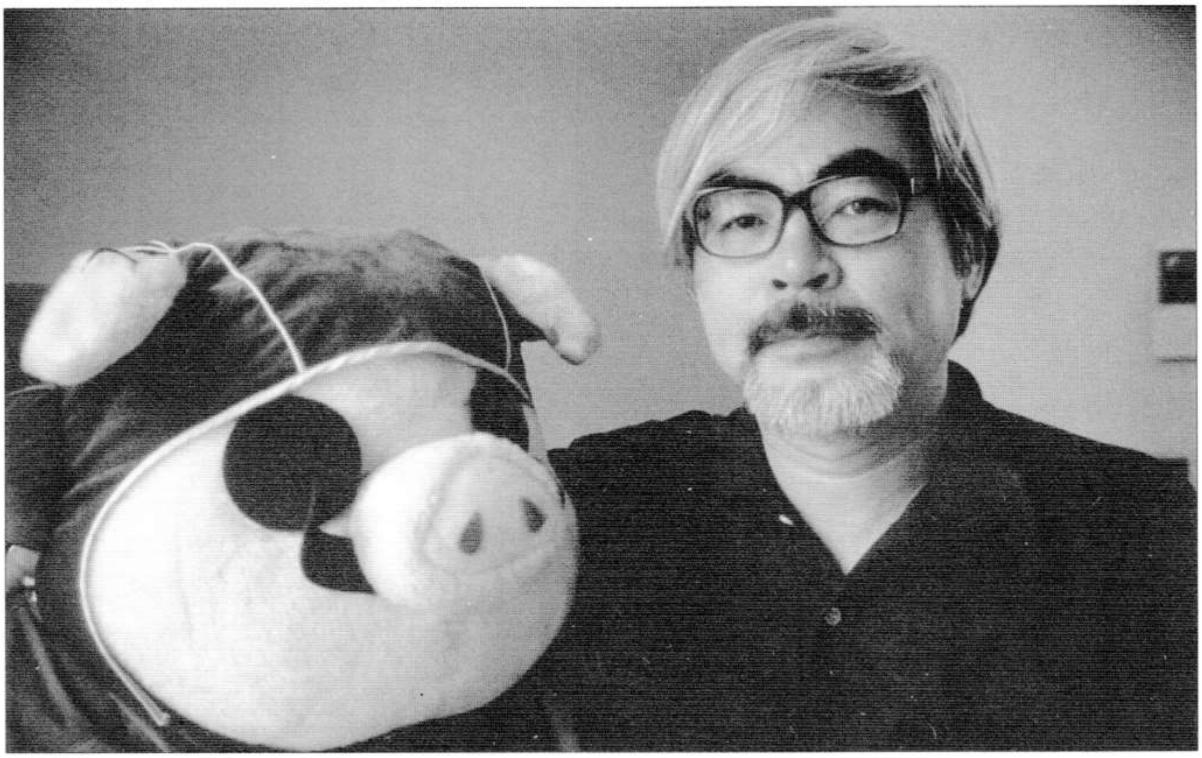
demandas laborales de la misma manera que en el multimedia, una nueva industria que se habrá consolidado hacia el año 2.000. Estos datos son importantes porque reflejan una realidad muy desconocida; la reactivación de un sector muy importante dentro del campo audiovisual.
Si pensamos en términos de futuro sería deseable que en ese futuro nuestra industria audiovisual generase producciones que reflejasen nuestra propia idiosincrasia. De esta manera, los jóvenes podrían disfrutar de productos realizados aquí para gente de aquí. Las nuevas generaciones pueden ser protagonistas de la creación de nuevos personajes, estéticas y atmósferas que recorran desde el mundo del álbum impreso a la animación o los videojuegos.
A menudo los criterios comerciales de los productores pesan demasiado a la hora de tomar las decisiones creativas. Para desarrollar una fuerte indústria audiovisual, que además sea imaginativa, el camino empieza desde la motivación de estas nuevas generaciones, desde esas vocaciones que si son formadas de una manera inteligente, abriéndose a diferentes estilos, motivando la creación de personajes y mundos propios, serán capaces de proyectar una estética relacionada con un mundo que en definitiva es el nuestro.
Dejando aparte todas las polémicas surgidas en torno a los contenidos de violencia, existe una influencia enormemente beneficiosa en todo este movimiento de los jovenes hacia el manga, el cine de animación y los videojuegos. Esta influencia provoca un deseo de pertenecer a este mundo a través de la creación de los propios dibujos, que puede desarrollarse con una buena formación hacia el campo del dibujo y la animación. Esta vocación bien educada puede aportar mucho al desarrollo de una producción propia, con personalidad y no faltan buenos dibujantes en nuestro país para que esto sea posible.
En todo caso desde mi experiencia como educadora quiero resaltar este punto de vista más positivo del manga como estímulo casi iniciático hacia el mundo de la creatividad. En lo que puede servir de despertar de vocaciones que son mucho más frecuentes de lo que la gente se imagina y que amenudo quedan enterradas bajo consignas de espíritu práctico. Afortunadamente algunos padres viendo como sus hijos pasan las horas muertas viendo dibujos animados y dibujando a sus héroes favoritos deciden ayudarlos a educar esa vocación.
Estas vocaciones pueden conducir a estos jóvenes a estas nuevas profesiones creativas con salidas de trabajo reales y satisfactorias.

Yolanda Alonso

1996

L' ANY VINENT CELEBRAREM
UN CENTENARI MOLT ESPECIAL

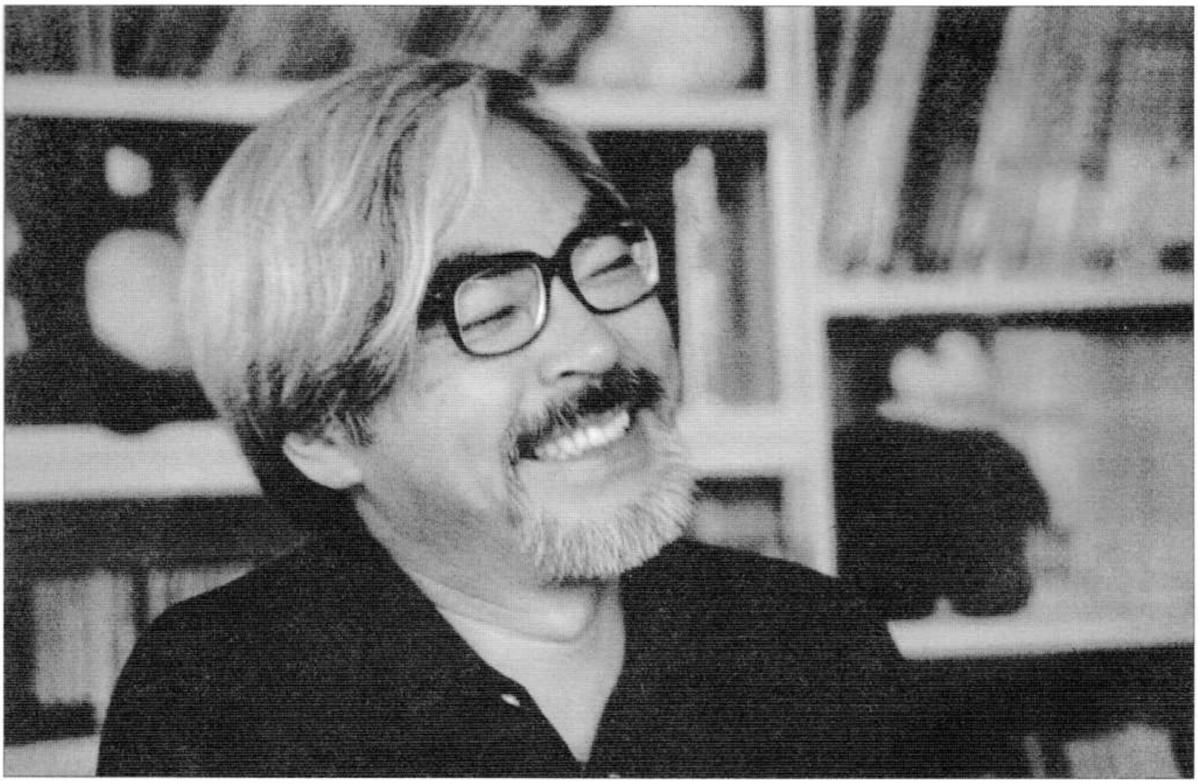
ENTREVISTA AMB
HAYAO MIYAZAKI
"Mai no faig una segona part de les meves pel.lícules"



Entrevistar a Miyazaki és un somni de molts fans de l'anime. Vicent Sanchis, director del programa *Stromboli* del Canal 33, ha aconseguit fer-lo realitat. L'agost passat va viatjar al Japó per realitzar un seguit de reportatges. Sanchis va aprofitar l'ocasió per entrevistar en exclusiva per al nostre catàleg a aquest geni de l'animació japonesa.

En qüestió de mesos, la febre manga ha envaït gran part del mercat europeu. Com totes les passes, aquesta ens ha deixat caure una gran quantitat de material infame. El públic consumidor de dibuixos japonesos no es diferencia gaire del públic consumidor de qualsevol cosa.
Seria estrany, però, que entre tanta plana i tants fotogrames que no es diferencien un pèl no hi hagués la sana excepció per evitar la pluja de foc. I sí. N'hi ha algunes. I aquestes excepcions haurien de fer reflexionar aquells que critiquen els manga com un tot repugnant. Com en tot en la vida, no totes les produccions japoneses s'apunten a la cerimònia del culte a la violència gratuïta. Encara que així fos, no n'hi ha per a tant, però és que no és així.
La tendresa i l'encant tenen un banderer al Japó. Es diu Hayao Miyazaki. Miyazaki va començar a treballar per a l'animació en diversos programes de televisió. Una d'aquelles sèries -de la qual es declara copare- va revoltar el públic infantil del nostre país. *Heidi* era propensa al plor fàcil i al riure histriònic, però ningú no li podrà negar la innovació que va aportar a la tècnica del dibuix animat i

l'encert industrial que va saber convertir-la en el primer *culebrón* infantil quan l'etiqueta encara no havia estat proposada.
Després de *Heidi*, Miyazaki va fer valer la tècnica que havia adquirit en aventures més personals i arriscades. El 1984 va presentar el llargmetratge *Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä de la Vall del Vent)*, una pel.lícula que el públic va premiar de seguida. Dos anys més tard, Miyazaki portava a les pantalles un nou treball: *Tenkü no Shiro Laputa (Laputa, el castell del cel)* i, finalment, el 1988, l'èxit va arribar innegable, contundent, amb *Tonari to Totoro (El meu veí Totoro)*. Milers d'articles de tota mena que reproduïen els personatges del film van ploure sobre el Japó. Encara avui, dotzenes de Totoros, petits i grans, esquitxen els prestatges de llibreries, botigues i grans magatzems, en forma de plat, de paraigua, de ninot o de cullereta de plata.
El 1989, Miyazaki tornava a assaborir l'èxit amb un nou lliurament del seu estil: *Majo no Takkyübin (Servei de repartiment de Kiki)*, que va agradar molt un públic més adolescent, sobretot de sexe femení, si hem de creure els cronistes. De totes aquestes pel.lícules, poca notícia se'n tenia, tant a Catalunya com a Europa. No van ser estrenades al cinema, on l'animació japonesa, malgrat tots els esclats, encara és minoritària, ni a la televisió. El 1992, però, un nou film de Miyazaki canviava les coses. L'any de la Barcelona altiva va ser també l'any de l'últim antiheroi de pes: Porco Rosso.



Miyazaki afirma que va concebre *Porco Rosso* com un capritx personal. Se'l podria permetre després de tants èxits? No del tot. El director japonès tira endavant com pot el seu propi taller d'animació, on treballen més de cent persones, a la manera antiga. Un error de pes podia haver fet inviable tant d'esforç. Però, *Porco Rosso*, una pel.lícula pensada i feta per als adults, no va fracassar i va atraure públic de totes les edats.
Tota la crítica europea que s'ha pres la molèstia de mirar-se-la l'ha saludada amb entusiasme. Amb *Porco Rosso*, Miyazaki ens ha tornat la tradició de les pel.lícules animades clàssiques nord-americanes, les de culte, les que es feien quan la televisió no havia imposat un sistema de treball fàcil i miserable en resultats. Després d'aquest èxit (*Porco Rosso* es va mantenir moltes setmanes en algunes de les sales més cèntriques de París, per exemple), un canal de televisió espanyol (Canal +) ha saludat Miyazaki projectant-ne dues pel.lícules, la del porc perdedor i volador i, també, *El meu veí Totoro.* Això comença a esquerdar un aïllament injust.
L'èxit de *Porco Rosso* a Europa ens permet parlar de Miyazaki sense caure en la pedanteria minoritària. Amb aquesta pel.lícula, el director japonès s'ha situat entre els grans creadors del cinema animat, amb un valor afegit: no el podran retirar dels horaris d'audiència amb l'excusa infame de la violència, senzillament perquè Miyazaki no la practica.

- *Dibuixos animats per a nens o per a adults? Em sembla que aquesta ha estat la qüestió clau des que va nàixer el cinema...*
- Crec que molts dibuixants sempre han cregut que les obres per a nens no eren un treball professional. Fins i tot, va haver-hi un temps en què els que no eren capaços de fer dibuixos animats o escriure una obra literària per a adults es dedicaven als més petits. I encara hi ha gent que avui dia s'apunta a aquesta tendència. Aquest no ha estat el meu cas. Jo sempre he intentat que el meu treball fos el millor. Si treballes per als nens, els has de mostrar els teus millors aspectes, el teu millor treball, la part més bella. Sempre he treballat amb aquesta idea. Però Porco Rosso va sorgir, precisament, quan vaig abandonar-la. Vaig començar a dubtar i vaig decidir que m'havia d'oblidar dels nens, de tots, i fer una obra per a mi.
En un primer moment, era una pel.lícula que s'havia d'emetre durant un vol intern en unes línees aèries japoneses i, per tant, havia de ser de curta durada. Però, mentre la dibuixava, es va anar allargant i em vaig veure obligat a estrenar-la en el cinema.

- *Tornem a la primera pregunta. Per què* Porco Rosso *és una pel.lícula per a adults? Només pel fet que la va fer pensant en vostè?*
- Quan faig una pel.lícula per a nens, la plantejo convençut que tot el mal es pot solucionar, és a dir, transmetent el missatge que en la vida no hi ha res que sigui irreversible, ja que l'obra està destinada als nens que comencen la pròpia vida. Per a ells, tot pot ser encara reversible. En canvi, una obra dirigida als adults transmet el missatge que allò que no té remei no en té. Aquesta 'es la gran diferència entre les unes i les altres. *Porco Rosso* és un home que viu una vida irreversible del tot. Però, quan fem una pel.lícula per als més petits, mai no els mostrem la nostra desesperació. No seria lícit. Ells estan a punt de començar la vida.
- Porco Rosso *és una pel.lícula que et deixa un bon gust de boca. A més, té un final d'aquells que semblen esperar una continuació...*
- La gran ironia de *Porco Rosso* és que era un treball personal, dirigit a un públic adult que podia no valorar-la degudament, que es podia equivocar pensant que es tractava d'un film infantil, però, malgrat això, va funcionar i ha estat, de les meves, la pel.lícula que més taquilla ha fet. És una ironia de la vida. Això em podria animar a fer-ne una segona part, si no fos perquè no en tinc la intenció. Mai no faig una segona part de les meves pel.lícules.

- *El primer contacte que vam tenir a Catalunya amb el seu treball va ser un èxit contundent:* Heidi.

Encara que aquesta no va ser una obra individual, sinó de tot un equip, quins records especials en té?
- Vaig fer *Heidi* amb Isao Takahata. Formàvem un petit equip. A mi, em va tocar encarregar-me de les escenes en què els nens corrien o queien per terra, aquelles en què feien coses excèntriques que criden l'atenció dels adolescents, però no era exactament això el que jo volia fer. A mi, m'interessava

ANIME

treballar respectant els sentiments dels nens, perquè nosaltres érem uns joves pares que volíem ensenyar als nostres fills coses de qualitat. Al final, vaig aconseguir imposar les meves idees. Crec que *Heidi* va reeixir a canviar la idea que fins aquell moment tots teníem dels nens. Per això, quan em vaig assabentar que havia tingut un gran èxit d'audiència a Europa, me'n vaig alegrar molt.

- *Entre* Heidi *i* Porco Rosso, *han canviat les coses dins la indústria d'animació japonesa? N'ha millorat molt la qualitat?*

- En aquest punt, necessàriament he de ser pessimista Jo diria que no hem avançat gens, que la situació es va fossilitzar ja fa molt de temps, malgrat tots els èxits que es vulguin a nivell comercial. I on menys hem progressat ha estat en la televisió. Amb el meu equip, fins aquest moment, he fet uns deu llargmetratges cinematogràfics i, durant tot aquest temps, no hem parat d'intentar millorar-ne les condicions, tant econòmiques com artístiques.

"L'animació japonesa es va fossilitzar ja fa molt de temps, malgrat tots els èxits comercials. I on menys hem progressat ha estat en la televisió"

Hem aconseguit ben poques coses. Fins al punt que ja no podem ni volem treballar per a la televisió. Si intentem fer un bon treball per a la televisió, amb les condicions que ens marquen, per molt que treballem i ens hi esforcem, arribem sempre al límit, perquè, per molt que la forcem, la setmana només té set dies i, els dies, vint-i-quatre hores.
Aquesta és una situació difícil. Per tant, per molt que ens agradaria fer-ho, hem de bandejar la idea de fer sèries televisives. Però, miri, malgrat això, ens diuen que és un miracle que tinguem tant èxit en el món cinematogràfic japonès i que tenim molta sort per poder continuar produint llargmetratges per al cinema. Ja ens va bé. Ara, si les despeses es disparen encara més i els sous continuen pujant tal com ho estan fent ara...

- *Hem parlat de les seves pel.lícules que hem pogut veure a Europa. N'hi ha una altra més:* Little Nemo, *i em sembla que, si vol que li sigui sincer, aquest treball em va decebre...*

- Li he dir que jo m'hi oposava. No m'interessava aquell projecte, però em vaig veure obligat a fer-lo. M'obligava el contracte que tenia amb la productora amb la qual treballava en aquell moment. Com que vaig arribar a la conclusió que no valia la pena portar-lo al cinema, al final, amb el treball ja començat, vaig abandonar la productora i la pel.lícula.

- *Personalment, em fascina el treball de Windsor McCay. M'imagino que vostès l'estudiarien bé abans de començar la pel.lícula, que en tritura la memòria...*

- Li diré què en penso. El treball de McCay és com una caixa plena de pedretes de vidre, precioses, amb les quals jugàvem de petits, unint-les amb un fil. Doncs, el treball de McCay és com una capsa plena de d'aquestes pedretes, molt boniques, però inservibles a l'hora de muntar-les, a l'hora de convertir-les en una pel.lícula. La seva obra és com una capsa plena de boletes de vidre que no es poden polir, perquè, si ho fas, desapareixen. Entén tot això que li dic?

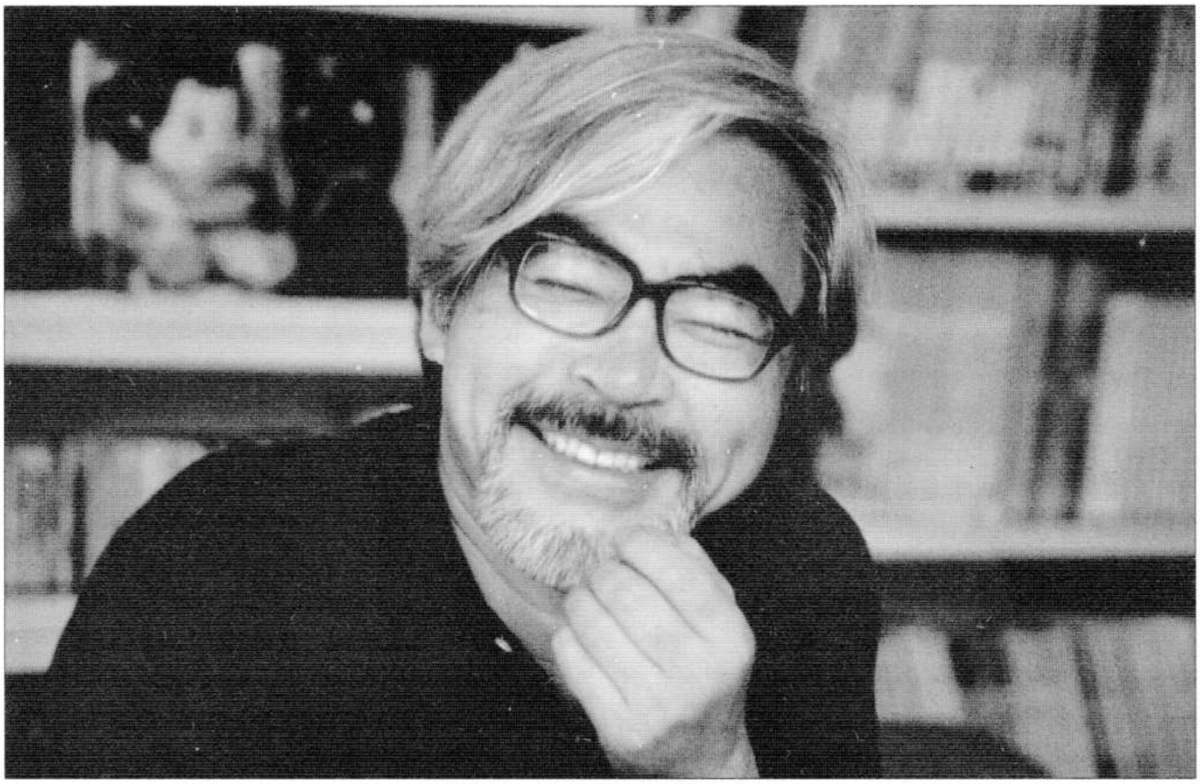
- *No del tot. Deixem, doncs, MacCay. Qui l'ha impressionat pel seu treball en els dibuxos animats? Què opina de Walt Disney?*

- Hi ha un treball de Paul Grimoor magnífic. Aquí el vam conèixer com *Fumeral, el príncep i el pastor,* encara que ara n'han canviat el títol i es diu *El rei i l'ocell.* I també em va impressionar molt una altrapel.lícula russa, titulada *La reina de les neus,* de l'any 1958. Aquestes dues obres m'han influït molt. Pel que fa a Walt Disney, era un productor. Des del meu punt de vista, no se'n pot dir res més. Ara, sota la marca Walt Disney va haver-hi nou homes, coneguts com els *Old Nine,* que en van fer la feina. N'he conegut alguns i em mereixien un gran respecte. Fins i tot van saber envellir amb la classe que els va caracteritzar. Però, en el meu cas, no em van influir. Em sembla que, comparant aquestes pel.lícules amb obres com les dues que li he comentat abans, no se'n surten gaire bé. El treball produït sota l'etiqueta Walt Disney manca d'esperit commovedor. Estan realitzades des d'una altra sensibilitat, que no m'interessa. Precisament, ara jo estic treballant l'altre esperit, vull abordar la qüestió emocional des de l'altre costat. Li sembla bé?

- *Molt. Vostè treballa ara en una pel.lícula situada en plena Edat Mitjana, al Japó. En quin públic pensa*

a l'hora de realitzar-la? És un encàrrec o ha aconseguit ja treballar en allò que li interessa de debò?

- Sempre treballo per encàrrec, però de la manera i sobre el tema que jo trio. La nostra última pel.lícula està destinada als petits, però no a un públic infantil, exclusivament. Vostè ja ho sap. Si el treball és bo, també els adults amb sensibilitat l'aprecien. L'experiència ens ho ha confirmat. *Totoro,* per exemple, va agradar a tothom. I és una pel.lícula molt, molt *infantil.* En canvi, si no féssim un bon treball, no seria ben rebut per ningú.



- *Vostè té algunes pel.lícules magnífiques, com* Nausica, *que no hem pogut veure encara a Catalunya. És una pena que un treball com aquest no acabi de funcionar com cal fora del Japó. I no crec que sigui una qüestió de públic...*

- M'encantaria que vostès poguessin veure aquestes pel.lícules. Però els problemes sempre apareixen quan parlem de les condicions comercials amb què s'han d'exhibir. Si no ens hi posem d'acord, preferim vendre-les. Si el públic estranger no ha de poder veure les nostres pel.lícules d'una manera correcta, encara que perdem un negoci magnífic, més val que es queden al Japó...

- *Què vol dir amb això?*

- Em refereixo a la integritat del film. Hi ha distribuïdores que ens han demanat de retallar-ne el metratge, d'eliminar-ne algunes parts perquè no duri tant. Mare de Déu! I n'hi ha que plantegen d'emetre-les per televisió, però sense la part final dels títols de crèdit, o sense comentar-ne les característiques, com han estat realitzades. Així, el públic es queda a mig camí. Això no respecta el nostre treball, el nostre esforç. Per tant, quan veiem per on van les coses, la majoria de les vegades deixem de negociar. Així, em penso que no hem venut gaires pel.lícules a l'estranger. Tinc una mala experiència amb Europa. Quan vam passar algunes de les nostres pel.lícules, els distribuïdors van fer-se'n amb tots els drets i van tallar la tela per on van voler. No és això. I ja em sap greu, perquè, al final, només hi ha dos perjudicats: nosaltres i el públic.

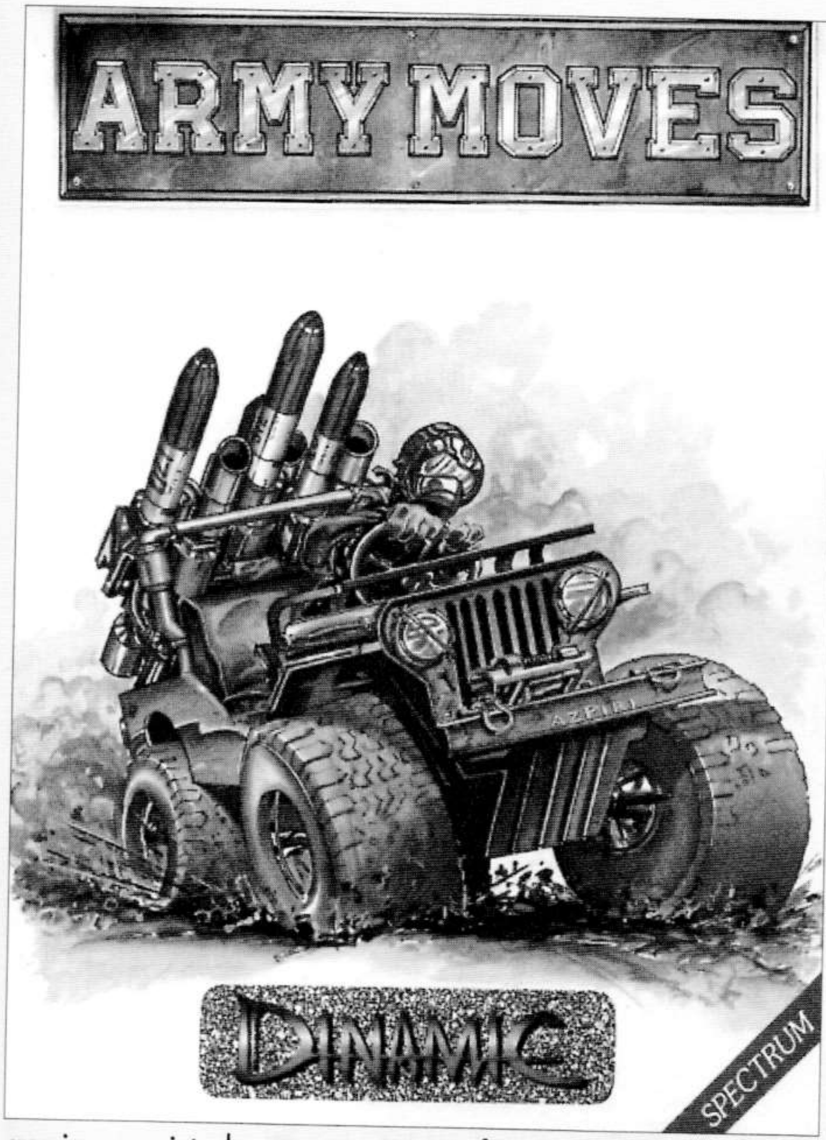
Text: Vicent Sanchis / Fotos: Jaume Altadill

VIDEOJUEGOS CREADOS EN ESPAÑA

España siempre se ha distinguido por darle al mundo genios anónimos. Y no os hablo de literatos y demás miembros del *establishment*, si no de artesanos que han prestado su inteligencia como *negros*. Hay quien dibuja para la Disney desde Mazuelo de Muñó, y quien realiza clips para grupos consagrados desde l'Eixample de Barcelona.

En el terreno de los videojuegos, la cosa no cambia. Algunos de los títulos más populares de la Historia de esta forma de entretenimiento han sido concebidos por españolitos, agazapados tras logotipos mucho menos brillantes que sus mentes.

El chip ibérico echó a andar a principios de los ochenta, con la llegada de los primeros Spectrum. En Madrid, los hermanos Ruiz -Nacho, Víctor y Pablo-, se jugaron sus ahorros de colegiales a una sola carta: un anuncio en una de las pocas revistas especializadas existentes en aquellos momentos. Intentaban vender por correo sus



creaciones en cinta de cassette... y su éxito fue tan aplastante que acabaron duplicando en su piso hasta para El Corte Inglés. Se hacían llamar Dinamic, y la suya es la trayectoria más espectacular de nuestro país.

Dinamic empezó su actividad creativa con un programa de diseño gráfico muy rudimentario -*Artist*- y un *war game* que no era más que una versión actualizada del popular *Risk*. Luego, vendría la primera aventura de Johnny Jones, titulada *Saimazoom*. Jones se convirtió en un héroe muy popular, y al igual que las estrellas de Ultimate, acabó protagonizando una trilogía que se completaría con *Babaliba* y *Abu Simbel Profanation*. Cuando este último juego fue editado, Dinamic ya facturaba millones al mes y vendía sus productos con regularidad al Reino Unido.

En 1986, la propuesta de los tres hermanos ya había adquirido la forma de una empresa con todas las de la ley. *Camelot Warriors*, con la colaboración del dibujante de cómics Alfonso Azpiri, fue la guinda del pastel cuyos pisos habían formado las aventuras de Jones. A partir de ahí, desgraciadamente, todo empezó a estropearse.

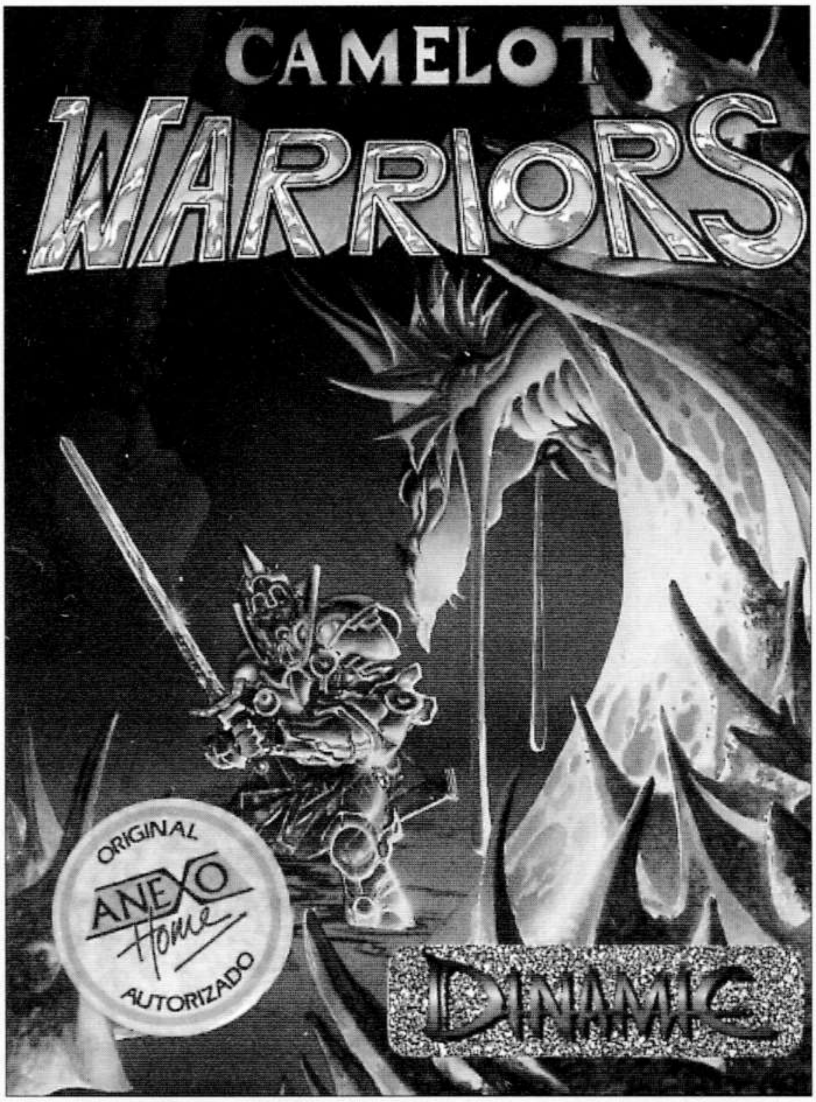
En una campaña navideña terrible, Dinamic no fue capaz de publicar a tiempo los títulos en que más dinero habían invertido: *Game Over* y *Fernando Martín Basket Master*. El primero, por la obsesión de Nacho en utilizar gráficos de gran tamaño -que se le resistireron-; el segundo, por no ser capaces sus programadores -externos- de incluir las modificaciones propuestas por los Ruiz. Pero la tragedia no acabó ahí. *Vega Solaris* nunca vería la luz, al igual que el costosísimo *Lorna*, y otros lanzamientos como *After The War* se retrasarían casi tres años más.

Durante este período, las pérdidas de Dinamic fueron realmente espectaculares. A pesar de todo, la empresa consiguió remontar el vuelo con *Army Moves* -el regreso de Víctor Ruiz, sin duda el más dotado de los hermanos- y el discreto pero eficaz *Dustin*.

Dinamic fue siempre partidaria del riesgo, como demostró al potenciar una línea editorial especializada en aventuras conversacionales en castellano. Su primer producto, *Cobra's Arc*, obtuvo un importante éxito comercial; el segundo, *Arquímedes XXI*, no igualó sus resultados; y el tercero, *Don Quijote*, recuperó el favor del público. Aventuras AD (Aventuras Dinamic) acabó funcionando de forma independiente, con todo un equipo de programación funcionando desde Valencia a las órdenes de Andrés Samudio. Sus productos más brillantes, sin embargo, fueron un verdadero desastre financiero y el sello desapareció tras la publicación de la trilogía *Los Templos Sagrados*.

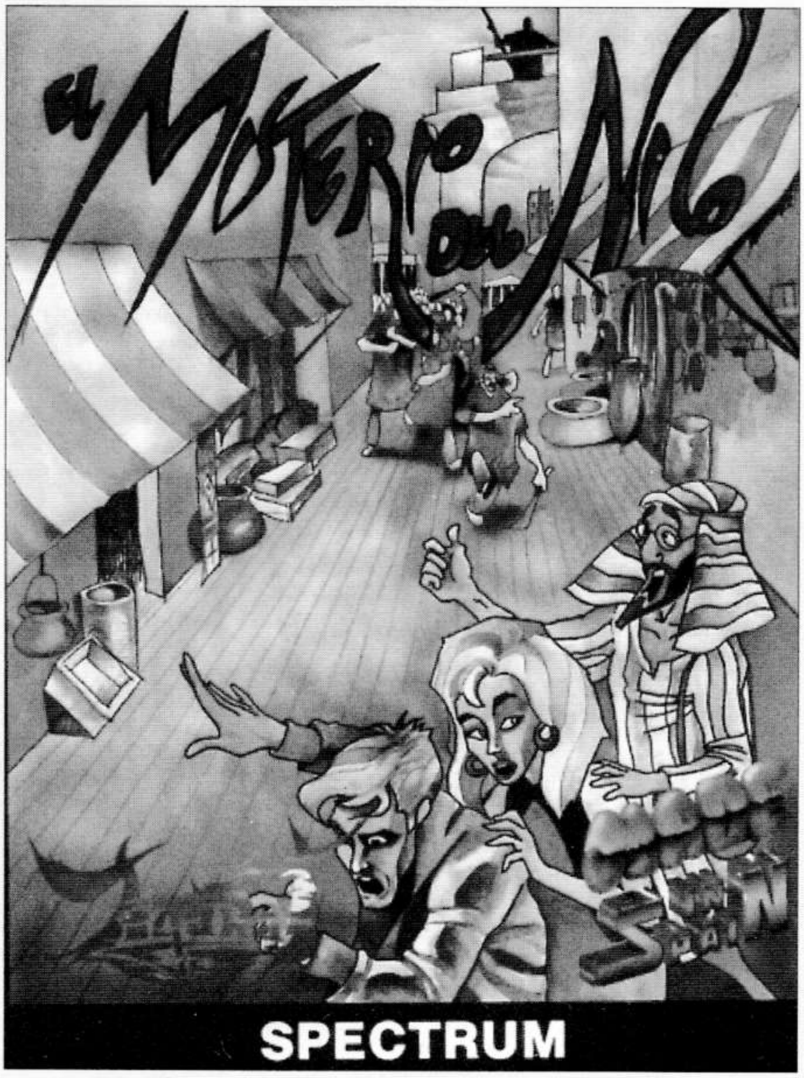
A finales de los ochenta, Dinamic intentó controlar al cien por cien la explotación internacional de sus productos, creando innumerables delegaciones y una central en el Reino Unido. Lamentablemente, la

irrupción de los ordenadores de 16 bits y el momento de indecisión del mercado perjudicaron hasta extremos indecibles el experimento.
Y Dinamic murió tras intentar, incluso, entrar en los salones recreativos. Atrás quedarían una segunda parte de *Army Moves*, el proyecto abortado de completar el ciclo con un tercer título, el sello Future Stars -destinado a lanzar a jóvenes promesas de la programación nacional- y las cajas-sorpresa que tan populares se hicieron entre los aficionados.
Pero tras una etapa oscura, Dinamic se reencarnó en Dinamic Multimedia, estrechamente vinculada a Hobby Press y especializada en el desarrollo de todo tipo de productos en CD-ROM. Su último éxito ha sido *PC Fútbol*, del que ya se llevan varias versiones distribuidas en los quioscos. Los hermanos Ruiz siguen ahí... pero su genio parece haberse apagado. Ni siquiera el esperado *Arctic Moves* tiene la fuerza de sus antecesores.
A principios de los ochenta, vivían también en Madrid los programadores de Made in Spain, unos jóvenes muy dotados para las matemáticas que aplicaron todos sus conocimientos a *Sir Fred*, el primer éxito internacional del videojuego español. Animados por los resultados de su primer título, crearon la distribuidora Zigurat y se apresuraron a editar algunos juegos muchísimo más discretos. Evidentemente, no podían hacerle sombra a Dinamic... pero la situación cambió al publicarse *El misterio del Nilo*, una adaptación no autorizada de la película *La Joya del Nilo*. Su novedoso sistema de juego, y sus deslumbrantes gráficos, enamoraron a los aficionados de toda Europa.
Tras el impacto de *El misterio del Nilo*, Made in Spain editaría productos desarrollados por otros programadores -como *Nuclear Bowls*-, pero se disolvería para centrarse en el diseño de máquinas recreativas. Y ahí sí tuvo muchísima más suerte que Dinamic: la popular *World Rally* -una de las placas de mayor recaudación el año pasado- es de su invención.

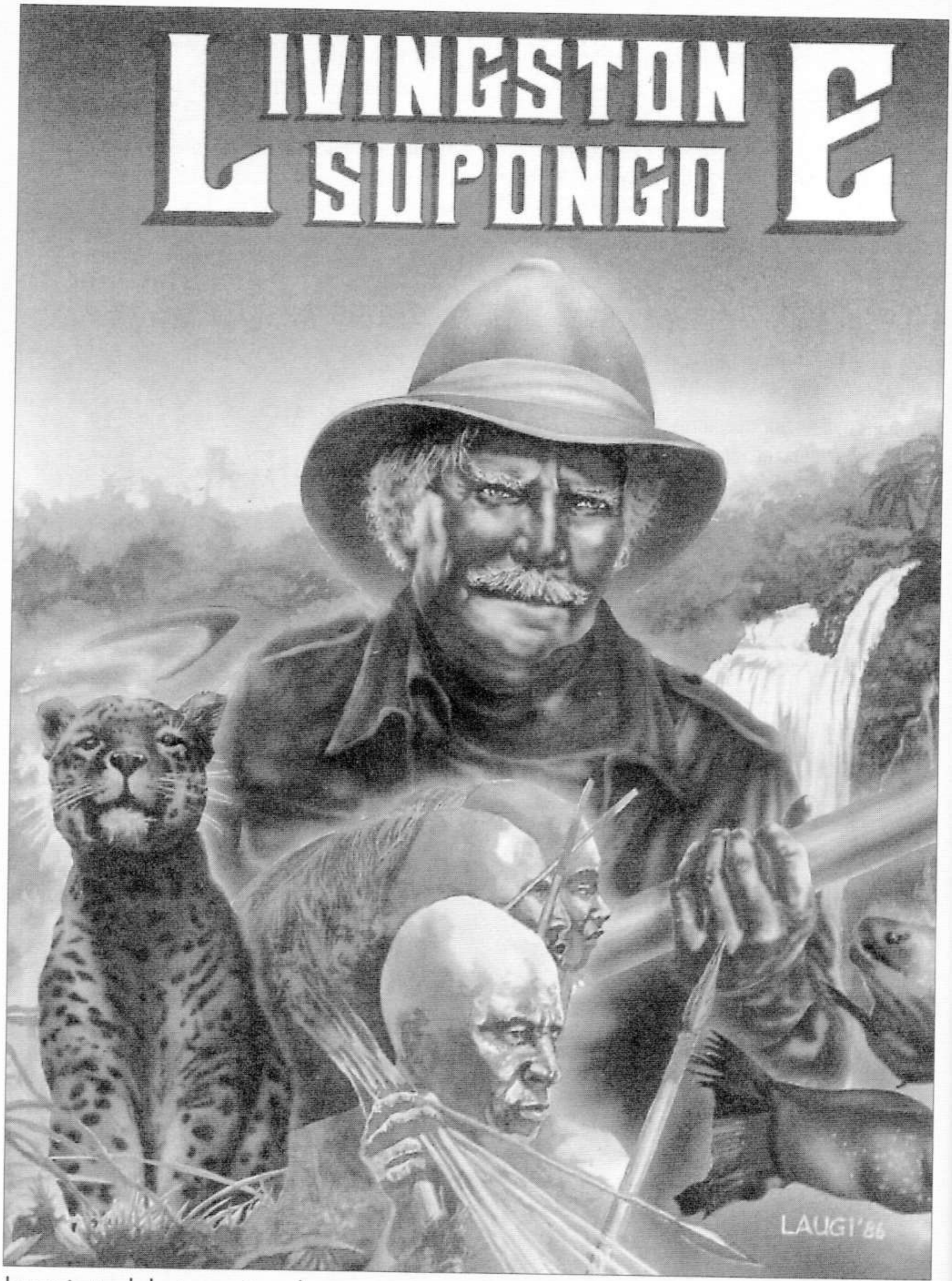


Hasta ahora, hemos hablado de programadores que editaban directamente sus productos de una forma casi artesanal; pero algunas multinacionales también apostaron por el videojuego español. Indescomp, cercana a Amstrad, alentó el desarrollo de productos españoles a través de sus centros de investigación de Madrid y Barcelona. De entre la enorme cantidad de juegos que editaron, destaca especialmente *La pulga*, que conocería una proyección internacional considerable. Pero el ritmo de facturación del software nacional era bajo, e Indescomp acabó desmantelando gran parte de su infraestructura. Así, los autores de *La pulga* se vieron obligados a dar forma a un nuevo equipo de programación que -a imagen y semejanza de Dinamic- editaría sus propios productos de forma directa. Se hicieron llamar Opera Soft y sus dos primeros títulos, *Livingstone Supongo* y *Cosa Nostra*, registraron ventas elevadas. Ambos fueron

distribuidos mundialmente, aunque sus respectivas secuelas tendrían un éxito sensiblemente menor.
Opera fue una de las empresas que no resistió el ataque de los ordenadores de 16 bits, y tras versionar algunos de sus primeros éxitos al PC -segunda parte de *La pulga* incluida-, desaparecería sin dejar rastro. Por fortuna, Tower Communications acaba de publicar una antología en CD-ROM de los juegos de este equipo de programación. En su interior podemos encontrar joyas como *La abadía del crimen*, sin duda el mejor juego de la historia del software español -desarrollado, paradójicamente, por miembros escindidos de Made in Spain-.
Sony fue la otra gran multinacional que apoyó el videojuego creado en España. Su división de software ubicada en Barcelona, Iveson, logró editar algunos títulos francamente curiosos y siempre en exclusiva para el sistema MSX. *Sherlock Holmes*, por ejemplo, era una aventura conversacional de elevadísima calidad que ganó un concurso de programación organizado por Sony a través de una revista especializada. Pero la palma se la lleva *The Arthur's Crown*, otro título comprado por la multinacional empleando métodos cuanto menos inusuales.
The Arthur's Crown fue desarrollado por un entonces (1984) jovencísimo programador, Jesús Manuel Montané. Montané -hoy conocido por sus programas de radio y televisión sobre informática y videojuegos- empezó vendiéndolo por correo, al igual que habían hecho los hermanos Ruiz antes que él... y una copia fue a parar a manos del hijo de uno de los directivos de Sony, quien se lo mostró a su padre. La máquina industrial de la empresa japonesa se puso a trabajar a marchas forzadas, y en menos de 6 meses, *The Arthur's Crown* pasó a formar parte de su catálogo. Un año más tarde, el juego llegaba al número uno de las listas de ventas... ¡¡japonesas! Ningún otro programa desarrollado en España ha conseguido igualar tal hazaña.
Los otros juegos de Montané, que sigue manteniéndose en activo, han obtenido una respuesta irregular del público, aunque algunos de ellos -como *Las aventuras de Peter Cluster*, distribuido mundialmente por Kao, o *Món Salvatge*, el primer videojuego en catalán de la Historia- han definido géneros y roto con todo.



Montané, por otra parte, realizó algunas versiones para MSX de los juegos de Topo Soft. Topo Soft era, y sigue siendo, el sello especializado en la edición de software español de Erbe. Su irrupción en el mercado, con *Las tres luces de Glaurung*, fue muy tímida; pero las cosas cambiaron muy pronto con *Spirits* y *Survivor*, ambos adquiridos por U.S. Gold para su distribución mundial. Los beneficios obtenidos por estas dos modestas producciones llevaron a Erbe a invertir más y con mayor confianza en Topo; fundamentalmente, comprando la imagen de diversos deportistas para apoyar los



lanzamientos de los juegos. Pero el proceso se invirtió con *Emilio Butragueño Fútbol*, que nació primero en la imaginación de un ejecutivo de la compañía que en la de los programadores, quienes se vieron obligados a satisfacer el encargo de programarlo en menos de tres meses. El resultado fue un videojuego de muy baja calidad que acabó con la buena racha de Topo. Después vendrían otros intentos con Drazen Petrovic como protagonista e incluso una segunda parte de *Butragueño* de mayor calidad que el original; pero el daño ya estaba hecho.

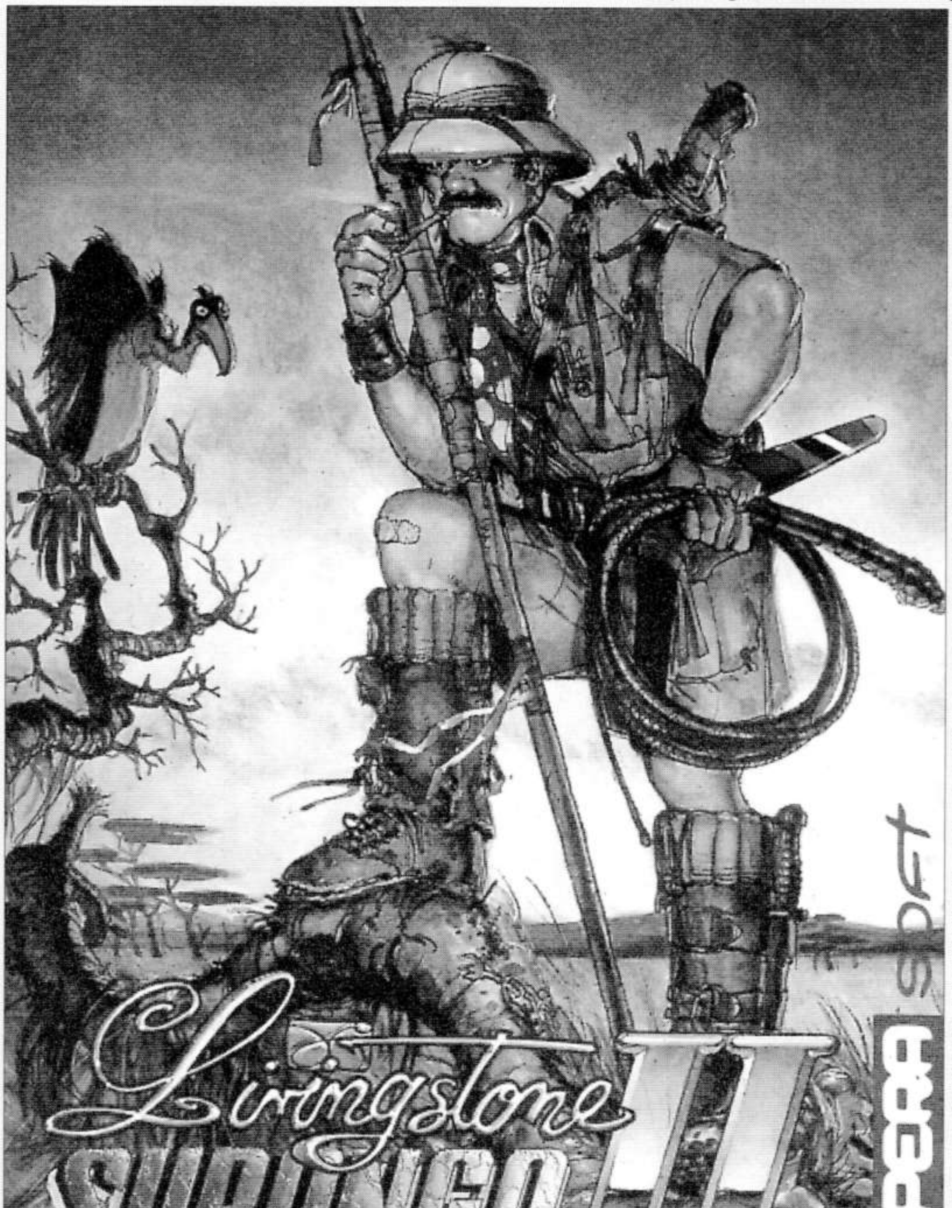
Poco a poco, muy poco a poco, Topo fue perdiendo fuerza hasta que Rafael Gómez, un joven programador andaluz, consiguió despertarla de su letargo con las dos partes de *Mad Mix Game* y

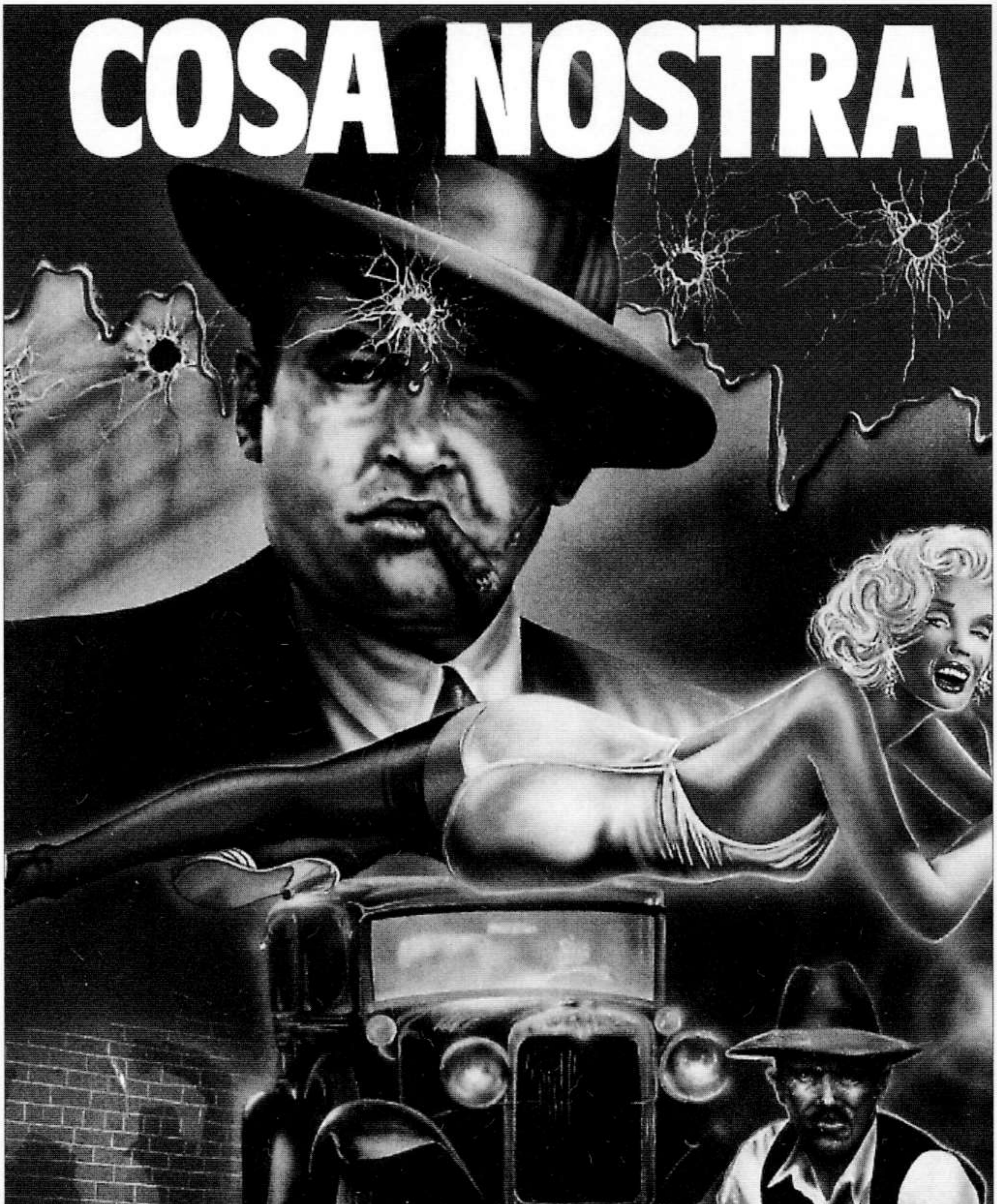
Desperado; pero fue una ilusión momentánea. Los 16 bits tampoco fueron propicios para la empresa, que fracasó con el juego de rol *Black Crown* -el título surgió de una broma privada entre Gómez y Montané sobre *The Arthur's...*- y el *arcade* Luigi & Spaghetti.

Al margen de Dinamic, Opera, Topo y Made in Spain -los más conocidos-, operaron también otros sellos de corta vida pero con éxitos ocasionales y muy determinados. Mind Games España, por ejemplo, tuvo al menos un *best-seller* claro: *King Leonard*. Walther Miller, barcelonesa a pesar de las apariencias, vendió lo que quiso y más de sus licencias de Lucasfilm, *Ewoks y Droids*. OMK, especializada en software para el PCW de Amstrad, popularizó su *Lady Safari* para los MSX. Y otros, como Idealogic o DimensioNew, brillaron más por su incontinencia creativa que por su calidad.

Pero la única que estuvo a la altura de las cuatro compañías *oficiales* del videojuego español fue Positive. Los programadores de Positive habían pertenecido a Magic Team, un sello nacido al amparo de Software Center -actual propietaria de los centros Canadian y de gran parte del accionariado de Sega España- que editó juegos bastante populares, como *Gorbaf* o *Scaramouche*. Los primeros títulos de Positive, *Enchanted* y *Rat-Tha*, dejaron mucho que desear: pero se recuperaron con *Mambo* y llegaron al cénit con *Choi Lee Fut Kung Fu Warrior* gracias al apoyo de Dinamic. Lamentablemente, Positive tampoco resistió la irrupción en el mercado de los 16 bits, aunque siguió funcionando bajo el nombre de Kefer como empresa especializada en la edición de software para PC de distribución exclusiva en quioscos. La *Colección Caliente*, de relatos eróticos interactivos, fue su producto más popular. Pero sus programadores no pudieron dar el salto al videojuego de distribución regular, y Kefer se extinguió como ya se había extinguido antes Positive.

System-4 y Proein, dos grandes distribuidoras de todo tipo de software -la segunda ya cuenta 20 años ininterrumpidos de actividad- también editaron algún que otro título español. La primera, con escasa fortuna y dudoso gusto - *Amoto's Puff!* no



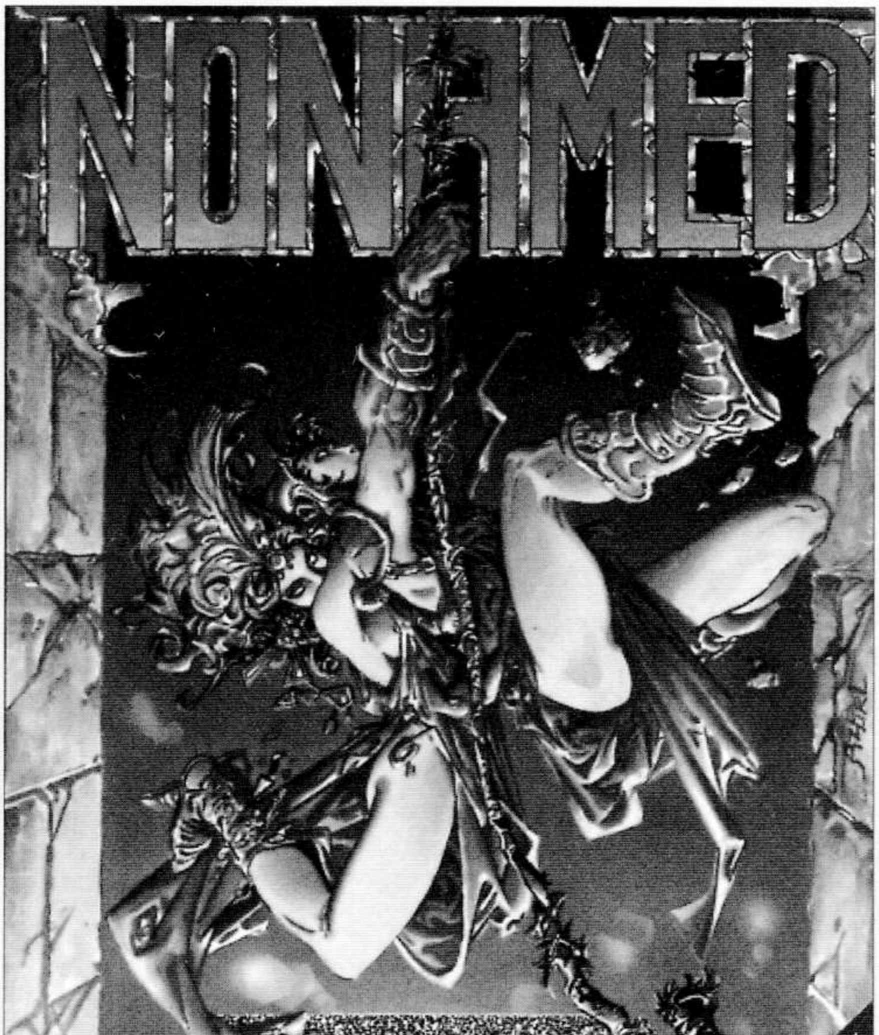


pasó de las 1.000 copias vendidas-; la segunda, aún sigue insistiendo con productos como el reciente *Trick or Treat* para PC.

Merece la pena no olvidar otra empresa que intentó entrar en el círculo de los grandes, pero que se quedó a mitad de camino: la discográfica Zafiro, a través de su sello Zafi-Chip. Inicialmente, la compañía distribuía videojuegos ingleses de cierta calidad, como los editados por Martech. Pero pronto intentaron arrebatarle el primer puesto a Dinamic con producciones lanzadas a bombo y platillo que, en la mayoría de los casos, no respondieron a las expectativas creadas. *Atrog,* al que la prensa llamaba *Atroz,* mantuvo ocupados a sus programadores durante casi dos años; su vida comercial fue de poco más de un mes. Lo mismo

puede decirse de *Free Climbing* -de mayor calidad, pero un fiasco de similares dimensiones- y una gran cantidad de juegos nefastos para Spectrum que eran desarrollados en Barcelona por el equipo de New Frontier, que hasta entonces se había ocupado de convertir muchos de los títulos ingleses de 16 bits de Dro Soft a los sistemas de 8.
El panorama actual del videojuego en España no es precisamente alentador. Como ya se ha dicho, Dinamic Multimedia sigue editando nuevas versiones de sus programas deportivos -además de las bases de datos de las publicaciones mensuales de Hobby Press-; está previsto que Topo edite un título dentro de la campaña navideña de Erbe; Tower, ahora Abeto, piensa reincidir en los quioscos con videojuegos cien por cien originales; Montané prepara una nueva versión de *Món Salvatge* para Ocean, rebautizado para la ocasión como *Wild World*; y el resto de programadores sigue luchando en el mundo de las máquinas recreativas.

Teo Villegas



9 DE MAIG DE

1996

T´esperem al 14è Saló Internacional del Còmic de Barcelona. Tots plegats celebrarem el centenari del còmic.

Il.lustració pertanyent a 'Museum', de Fernando de Felipe. Ediciones Glénat.

8,16,32,y64:

EL JUEGO DE LAS GENERACIONES

La fiesta se acabó y empieza lo mejor. Los rudimentarios juegos de 8 y 16 bits son cosa del pasado; los de 32 y 64, el presente -quién sabe si también el futuro-.

¿El cambio se produjo... cuándo? Pregunta peliaguda. En el fondo, el sector evoluciona como siempre lo ha hecho: rápida, anárquicamente. Ya sucedió en los años del reinado de los primeros ordenadores domésticos, que fueron aniquilados por los de 16 en pocos meses. A los de 16 se los zamparon las consolas de 8, a las de 8 las de 16, y a las de 16 las de 32 y 64 bits.

Qué mareo.

Lo de los bits, en el fondo, no tiene tanta importancia. La diversión, sí. Y la diversión, en esto del videojuego, parece que ya no cuenta. Lo que *mola*, según algunas mentes privilegiadas, es manejar imposibles personajes en 3D y participar en supuestas películas interactivas.

Pues las *mentes* se equivocan.

Durante la primera mitad de los ochenta, justo en el cénit de la popularidad del videojuego, las *maquinitas del diablo* ejecutaban cartuchos y cintas muy simples que procuraban diversión inmediata. Sin complicaciones, sin artificios, con un lenguaje directo. *Arkanoid* era el no va más, el primitivo *comecocos* se sofisticaba sin estridencias y una aventura gráfica era de verdad un desafío porque cada una de sus pantallas escondía por lo menos cuatro enigmas que resolver. Fue un buen momento, pero las exigencias de los inversores dieron al traste con él.

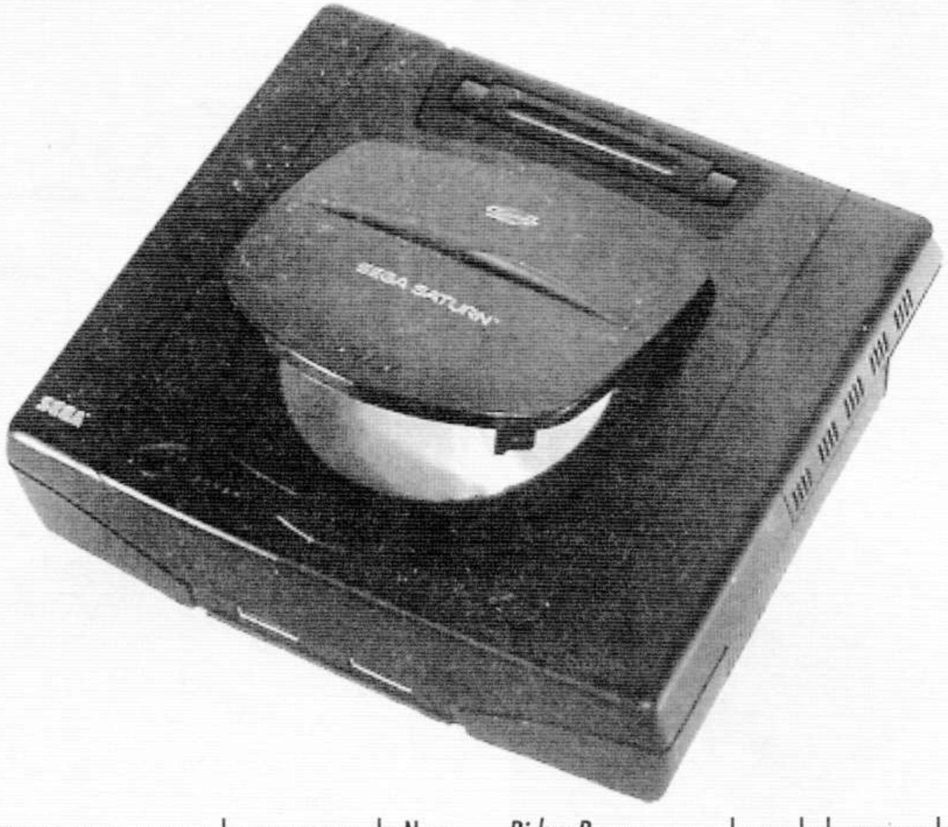
Ahora puede volver a ocurrir.

Las consolas de 16 bits, como la Super Nintendo y la Mega Drive, nos han dado unos cuantos años de

estabilidad relativa y de juegos incluso divertidos. Pero el estancamiento creativo ha exigido de los técnicos el desarrollo de placas capaces de camuflar gráficamente -y de forma muy costosa- los esquemas de siempre.

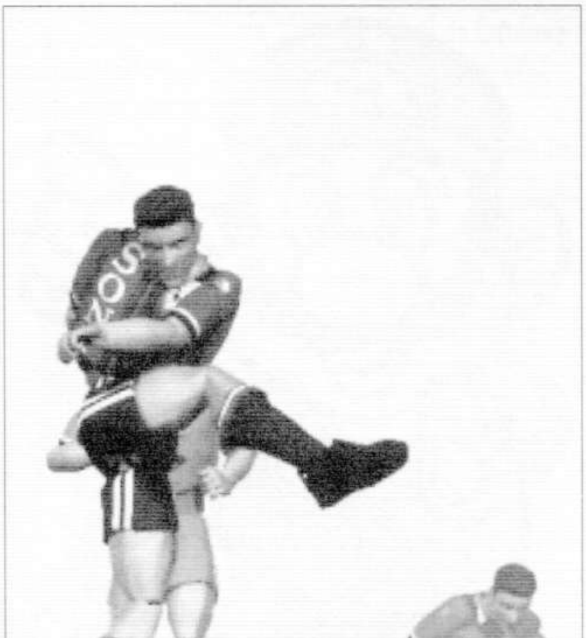
Y empieza el baile. Cualquier cartucho de 16 bits, por mejor que sea, es una tontería en comparación con los de 32 o 64, que en su gran mayoría ni se han visto en funcionamiento. Las revistas especializadas difunden informaciones no siempre contrastadas, confunden imágenes de una secuencia de introducción con las del juego en sí. El caos -informativo, comercial-, es absoluto.
Nintendo, antaño un gigante, le va dando largas a sus clientes. Ya hay quien cree, tras tantos retrasos en su fecha de aparición, que su nueva máquina ni siquiera existe y que las fotografías que de ella se han mostrado son un trucaje. Lo peor es que no es cierto. Y que la Super padece una agonía innecesaria.
La multinacional norteamericana Sega, más conservadora en estas cuestiones, ha llevado a la Mega Drive al futuro con el módulo 32X -un fracaso comercial, pero también una muestra de respeto al usuario- y ya lleva casi un año vendiendo su Saturn,

máquina sofisticada donde las haya. Los juegos, aunque de estética brillante, son en general soporíferos.
Sony, que había firmado un secreto acuerdo con Nintendo para desarrollar *cierta* consola, ha acabado comercializando por libre su PlayStation. Es tan espectacular como la Saturn, pero su *software de entretenimiento* provoca parejos bostezos.
En segunda fila, por no decir división, juegan otras máquinas. Algunas mejores que las más populares, otras mucho menos recomendables. Son la Jaguar de Atari -hundida por algunos juegos terribles-, la



3DO -que no arranca, que no hay manera-, la Neo Geo-CD -más barata que la original, pero el recorte ha llegado tarde- y la CD-I -excelente, pero con demasiada competencia-. Y, de todas maneras, su problema de fondo es el mismo: la ausencia del factor diversión.

Virtua Fighter es impresionante, pero no tan adictivo como el esquemático *Yie Ar Kung Fu* de Konami.



Ridge Racer parece de verdad, aunque los jugadores siguen prefiriendo algo tan desfasado como el *Pole Position* del 81. El problema es más serio de lo que parece.

Y lo más preocupante es que los nuevos sistemas sobrepasan, de salida, las 50.000 pesetas. Se ha entrado, pues, en una temible espiral: todo tiene que ser más grande, más caro, más *state of the art*. Más vacío.

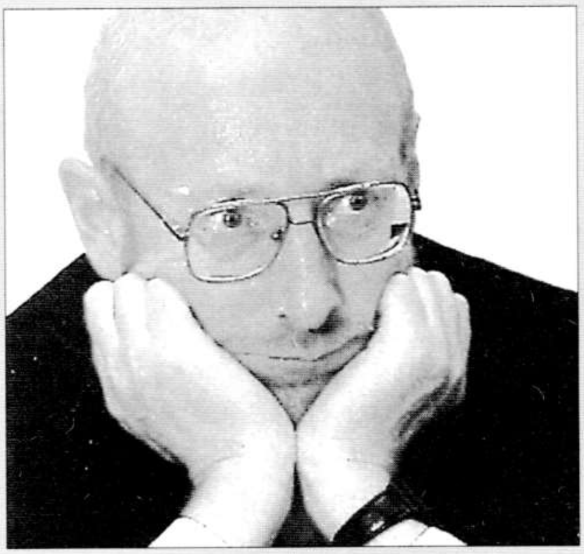
¿Qué cabe esperar? Pues una pérdida de cuota de mercado. Hay muchos sistemas para usuarios pudientes y ninguno para los menos ricos -cuya única esperanza, las consolas portátiles, han dejado de interesar a las multinacionales-.

El juego de las generaciones terminará pronto, y probablemente con el triunfo absoluto de la Saturn, pero aún así debe nacer un nuevo estándar más barato y menos ambicioso, en definitiva más divertido. Un nuevo Spectrum con tecnología *plug and play*, es decir, sin problemas de carga como los que sufren los usuarios de PC. Llamémosle *Friend* o P.E.R.R.O., poco importa.

Y ahora, robadme la idea. No seré el único en agradecéroslo.

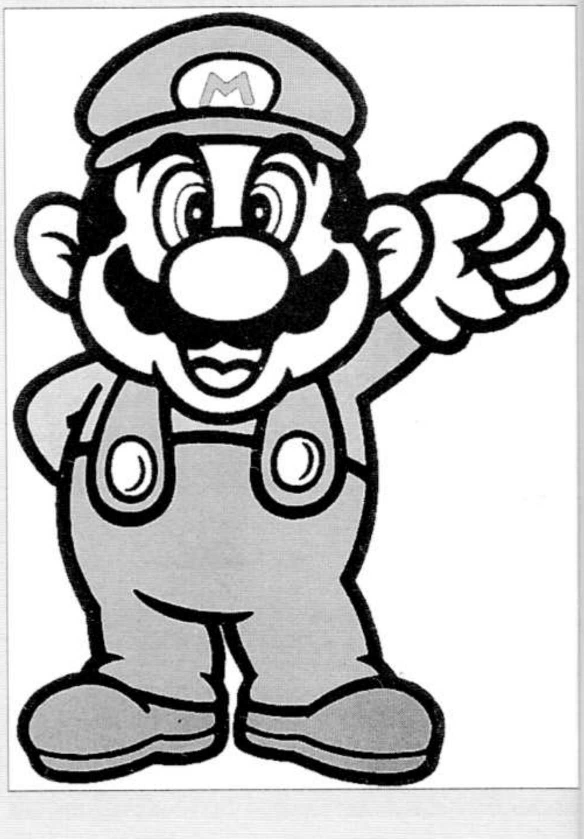
Por Jesús Manuel Montané

25 AÑOS DE RIESGO



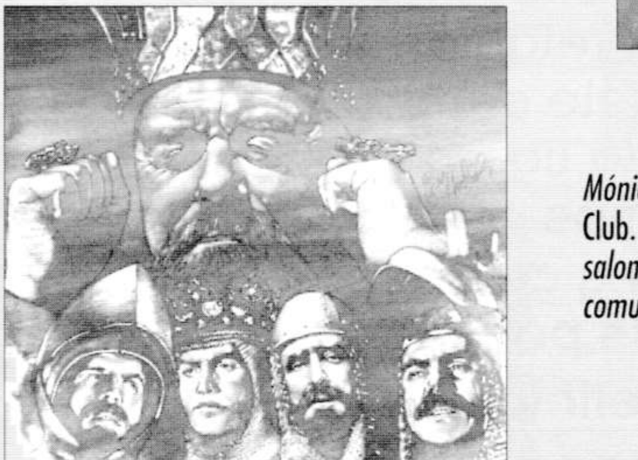
A finales de 1983, descubrí que aficionarse a los videojuegos era un riesgo. Acababa de comprarme un Spectrum y se me iban los ahorros en las cintas más tremebundas. "Te convertirás en una adicta", me decían.
Yo no entendía nada. Y los años pasaron, y seguí sin comprenderlo. Ahora lo tengo un poco más claro. Supongo que me decanté por los videojuegos, cuando podía haberlo hecho por el cine o por los cómics, porque eran un desafío constante. CONSTANTE.
Del Spectrum pasé al MSX. Los cartuchos eran más caros que las cintas, así que me puse a trabajar en una cafetería para costeármelos. Por las tardes, estudiaba lenguajes de programación; de noche, escribía para algunas revistas especializadas. El inglés lo aprendí en tres meses, diccionario en mano, con la única finalidad de entender los artículos de las revistas inglesas de videojuegos. Podría decirse que los videojuegos, indirecta o directísimamente, me han moldeado. Y estoy orgullosa de que haya sido así, porque ahora me gano bien la vida y me tengo por una persona razonable.

Comprenderéis que me ofenda cuando oigo tonterías acerca de los videojuegos, todo eso de que idiotizan a la gente, que pueden matar. Y comprenderéis también que nada pueda complacerme más que una exposición como *Los 25 años del videojuego.*
Visitar *Los 25 años del videojuego* es toda una experiencia, porque sus paneles puntualizan de una vez por todas -y sin efectismos- lo que hacía falta puntualizar. Por ejemplo: todo el mundo cree que el primer videojuego de la historia fue *Pong*, cuando lo de *Star Trek* llegó mucho antes y tuvo un mayor impacto popular. En la exposición queda claro que fue así.
La otra gran virtud de *Los 25 años del videojuego* es mostrar máquinas funcionando. Hacía, qué se yo, más de 15 años que no veía una Atari VCS 2600 operativa; y hacía también mucho tiempo que había

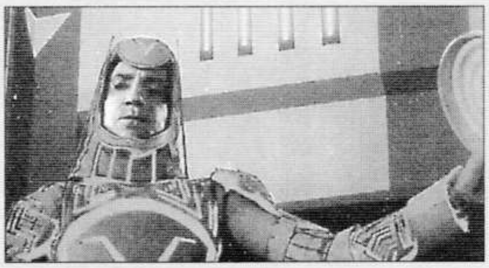


perdido de vista al MSX original.
A mi entender, esta exposición llega en el momento justo. Las consolas de la Nueva Generación van a tener usuarios que demandarán una recapitulación de las características de *Los 25 años del videojuego*; y el resto, francamente, necesitamos una *confirmación de fe*.
Lo único que lamento es que, encima, se lo tengamos que agradecer a Jesús Manuel Montané,

el tipo más insoportable, chillón y difícil de localizar que he tenido ocasión de conocer. Se cargó el MSX en España cuando dirigía *Club* con un artículo demasiado crítico y tendencioso, aunque también es cierto que fue el único que aguantó hasta el final; lo de su programa de radio era la locura, pero nos



dejó a todos de piedra cuando desapareció sin previo aviso; su *Món Salvatge* -que es lo mejor que ha hecho, mejorando lo presente- no ha continuado y nadie sabe por qué; además, ha hecho cine, y *clips* musicales, y escrito libros rarísimos.



Lo dicho: está como una cabra.
No había vuelto a hablar con él hasta que me pidió -telefónicamente, a bocajarro- que escribiera una presentación para *Los 25 años del videojuego*. 3 años, y ni pregunta por la familia.
La próxima vez no caeré en su trampa.

Mónica Sánchez

Mónica Sánchez fue redactora de la revista MSX Club. *En la actualidad, diseña videojuegos para salones recreativos y colabora en diversos medios de comunicación.*

GUÍA CRÍTICA 95

Editada por Jesús Manuel Montané.
Textos de, Ángeles Palacio, Mónica Sánchez y Jesús Manuel Montané.

La gente no suele tomar muy en serio a los videojuegos. Para marginarlos, se utilizan argumentos insostenibles -como que son una expresión artística menor y prácticamente despreciable-. Nosotros, y somos cada vez más, pensamos lo contrario. Los videojuegos unen la majestuosidad del buen cine a la encantadora proximidad del desafío mental del periódico del día, reciclando lenguajes propios de las televisión y la historieta. Son, por tanto, el único compendio real de la cultura moderna.

La información relacionada con el videojuego suele ser tratada, por desgracia, muy a la ligera. Con esta Guía Crítica pretendemos ofrecer una visión distinta, sintética y concreta, de los 50 videojuegos más populares del año.

Esperamos repetir la experiencia en próximas ediciones del Salón.

1. ALONE IN THE DARK 3
Compañía: Infogrames
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: PC

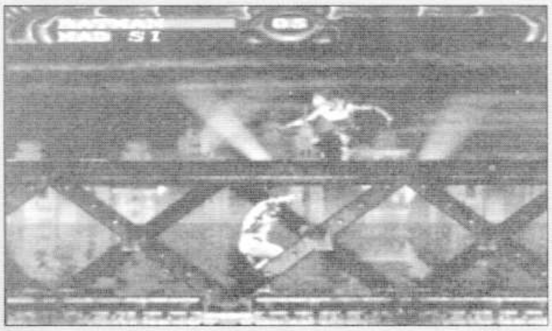
La saga *Alone In The Dark* se va debilitando con nuevas aventuras que saben a rancio, aunque su elevadísimo nivel técnico sigue sorprendiendo a propios y extraños. Una mayor atención a la línea argumental subsanaría los problemas en una cuarta entrega.

2. ARCTIC MOVES
Compañía: Dinamic
Valoración: 5.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Los años transcurridos desde la aparición de *Navy Moves* han influido muy negativamente en esta operación nostálgica, que no resiste comparación con lanzamiento reciente alguno. Correcta, eso sí, la inclusión de las dos primeras entregas de la serie en el mismo disquete.

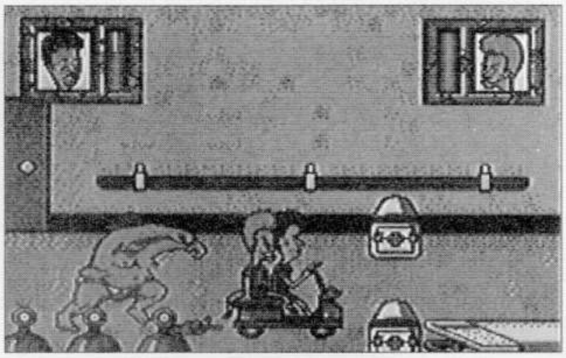
3. BATMAN FOREVER
Compañía: Acclaim
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: Game Gear, Game Boy,

Previsible a veces, pero siempre espectacular, *Batman Forever* cumple con profesionalidad el compromiso de adaptar las mejores secuencias de la discutida película a nuestras sufridas consolas.



4. BEAVIS AND BUTT-HEAD
Compañía: Viacom
Valoración: 6 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, Mega Drive

El esfuerzo de los programadores resulta evidente, pero estos *Beavis and Butt-Head* informáticos resultan mucho menos divertidos que sus hermanitos de trazo grueso.



5. BUREAU 13
Compañía: GameTek
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Rutinario pero también inquietante, *Bureau 13* hace gala de un entorno gráfico deslumbrante y de un *interface* de usuario muy veloz respondiendo a las decisiones del usuario.

6. BURN: CYCLE
Compañía: TripMedia
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: CD-I

Creado con la esperanza de disparar las ventas de la consola de Philips, *Burn: Cycle* hace gala de una estética refinada, heredera de *Blade Runner*. Los puzzles que se proponen para convertir la *película* en *interactiva*, sin embargo, no están a la altura de las circunstancias.

7. CANNON FODDER 2
Compañía: Virgin
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles:
Super Nintendo

Lo mejor -y a su vez lo peor- de *Cannon Fodder 2*, es que sus programadores se han limitado a repetir los esquemas de la primera parte. Veremos si en la tercera entrega, que ya se avecina, renacen las ideas originales.

8. CHAOS CONTROL
Compañía: Infogrames
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: CD-I

De estética deslumbrante, *Chaos Control* adolece de un hermetismo excesivo para con el usuario. Namco ya cometió el mismo error con el muy similar *StarBlade*.

9. CHRONO TRIGGER
Compañía: Square Soft
Valoración: 8.5 sobre 10
Versiones disponibles:
Super Nintendo

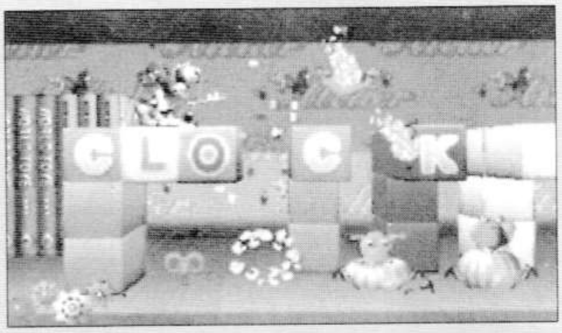
Fascinante, quizás el mejor juego de rol que hayan visto las consolas de 16 bits, *Chrono Trigger* ha sido creado por el mismísimo Akira Toriyama. Está todo dicho.

10. CLAYFIGHTER 2
Compañía: Interplay
Valoración: 6 sobre 10
Versiones disponibles:
Super Nintendo

A *Clayfighter 2*, una sátira de los juegos de lucha como el original, le faltan bromas más ocurrentes y una mayor fluidez en las luchas.

11. CLOCKWORK KNIGHT
Compañía: Sega
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles:
Saturn

No se cumplen las expectativas: *Clockwork Knight* es una filigrana estética con una jugabilidad zozobrante. Sega asegura que reforzará este último aspecto en la inminente secuela.



12. CYBERIA
Compañía: Interplay
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

En ningún caso relacionado con el famoso libro de Douglas Rushkoff, a *Cyberia* le sobran pretensiones y le falta jugabilidad; pero estas deficiencias se ven compensadas por lo trepidante de los combates aéreos.

13. DARK FORCES
Compañía: LucasArts
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Muy a pesar de la espectacularidad de sus escenarios y de la simpatía que despiertan de inmediato sus personajes, a *Dark Forces* le falta el impulso vital de la originalidad. Y es que, a estas alturas, ya hemos visto demasiados clones de *Doom*.

14. DESCENT
Compañía: Interplay
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Creado por un par de adolescentes y elevado a la categoría de mito gracias a Internet, *Descent* no es más que una nueva visión -óptima, eso sí- de los tradicionales juegos en perspectiva subjetiva de Id.

15. FULL THROTTLE
Compañía: LucasArts
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Heredero de las aventuras gráficas tradicionales, *Full Throttle* lleva el concepto más allá; tanto por su jugabilidad, como por la nada forzada inclusión de secuencias cinemáticas entre fase y fase.

16. FX FIGHTER
Compañía: GTE Interactive
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

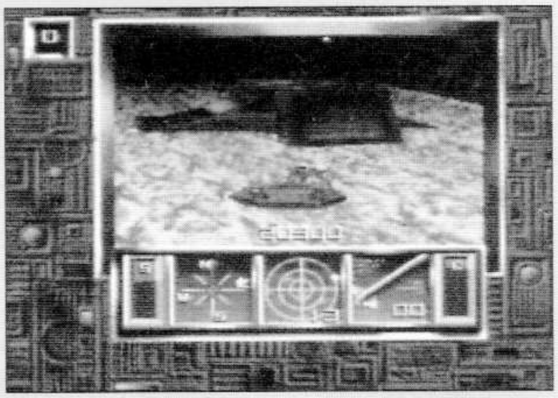
Concebido como un clon de *Virtua Fighter*, aunque mucho menos atractivo que éste, *FX Fighter* acaba aburriendo al jugador por lo limitado de sus llaves de combate y su falta de atractivo gráfico.

17. HELL
Compañía: GameTek
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

La presencia de actores de renombre como Dennis Hopper, magníficamente reconstruido en 3D, no consiguen hacer convincente a *Hell*, una película interactiva con un guión demasiado fácil y lleno de tópicos.

18. HOVER STRIKE
Compañía: Atari
Valoración: 6 sobre 10
Versiones disponibles: Jaguar

A pesar de su deslumbrante diseño de producción y la excusa de la simulación de vuelo, *Hover Strike* naufraga en un mar de aburrimiento como tantos otros clones de *Doom*.



19. ILLUSION OF TIME
Compañía: Nintendo
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo

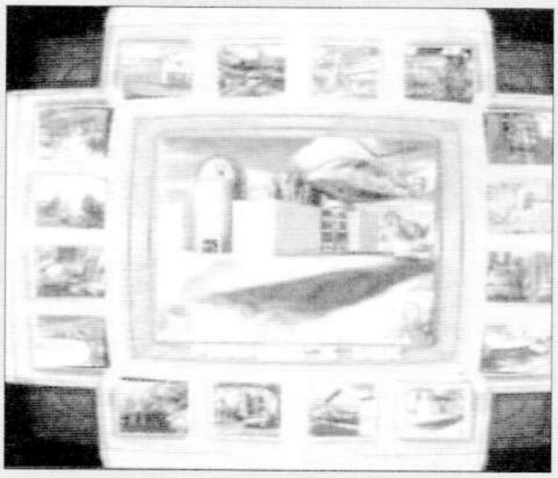
Illusion Of Time es algo más que un juego de rol y mucho menos que una aventura gráfica al uso. La traducción al castellano, tanto de los textos en pantalla como del libro de pistas, es tan excelente como inhabitual y por si sola justifica la adquisición del cartucho.

20. IRON ASSAULT
Compañía: Virgin
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Vestirse con la armadura de un robot puede ser una experiencia estimulante. Pero a la original premisa de *Iron Assault* le faltan secuencias de animación más fluidas y -por encima de todo- una mejor caracterización de los personajes principales.

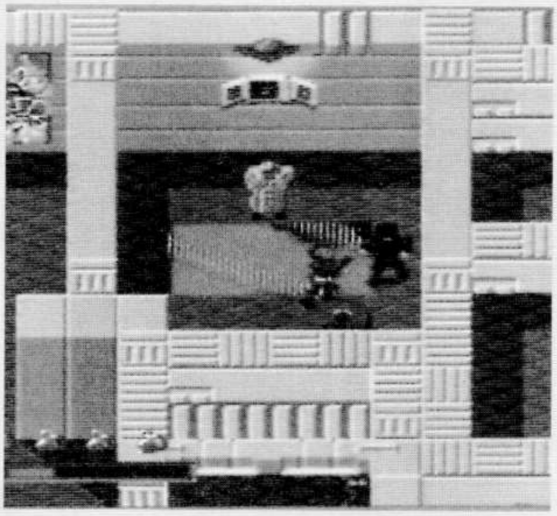
21. IRON SOLDIER
Compañía: Eclipse
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: Jaguar

Inspirado por las luchas virtuales en los centros de entretenimiento *Battletech*, *Iron Soldier* ofrece acción -mucha acción- y unos gráficos poligonales sorprendentemente primitivos -muy primitivos-.



22. JUDGE DREDD
Compañía: Acclaim
Valoración: 5.5 sobre 10
Versiones disponibles: Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive

Poco inspirado. *Judge Dredd* rescata algunos de los momentos más trepidantes de la película y los ralentiza hasta extremos incomprensibles. Sus gráficos no son mejores.



23. LITTLE BIG ADVENTURE
Compañía: Electronic Arts
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: PC

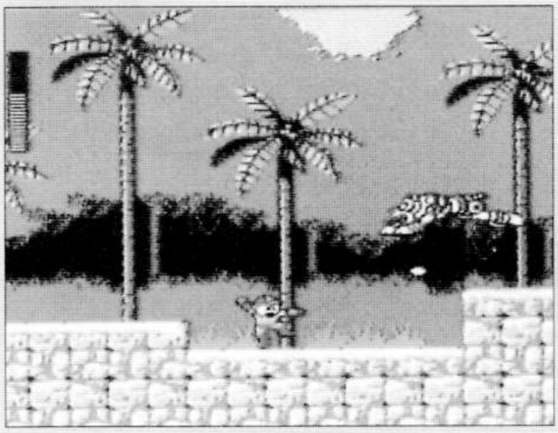
Recuperación de la tan traída y llevada técnica *filmation* de los hermanos Stamper, que llegó a su cénit con *Knight Lore*, *Little Big Adventure* se beneficia de un guión original y de una magnífica ambientación.

24. LODE RUNNER: THE LEGEND RETURNS
Compañía: Sierra-On-Line
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC, Macintosh

Recuperación de un clásico del Commodore-64, *Lode Runner: The Legend Returns* ofrece entretenimiento sin complicaciones en la línea del tradicional *comecocos*.

25. MEGAMAN 5
Compañía: Capcom
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: N.E.S.

Insólito pero cierto: cuando la consola de 8 bits de Nintendo parecía estar definitivamente enterrada, Capcom lanza exclusivamente para ella la quinta aventura de uno de sus personajes más populares. La mayor sorpresa, sin embargo, nos la depara la explosión de creatividad del cartucho.

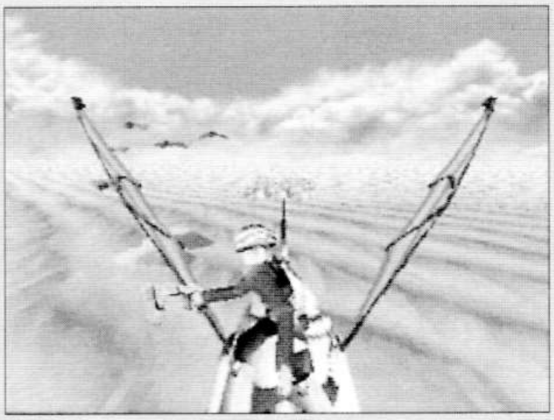


26. MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS
Compañía: Bandai
Valoración: 5 sobre 10
Versiones disponibles: Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive

En el año de la consagración de los héroes de Saban International, la cita con los videojuegos era ineludible. Lamentablemente, *Mighty Morphin' Power Rangers* es demasiado simple - casi una broma- para ser tomado en serio. Como la serie de televisión.

27. PANZER DRAGOON
Compañía: Sega
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: Saturn

Deslumbrante, espléndido, *Panzer Dragoon* es uno de los primeros juegos de la Nueva Generación en merecer realmente ese apelativo. Los exquisitos diseños de Moebius son su mejor baza.



28. PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
Compañía: Activision
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, PC

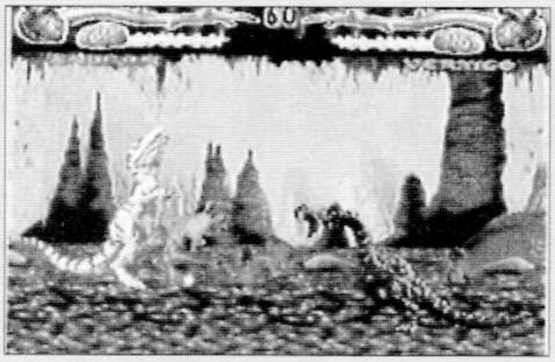
Tras una década de silencio, el famoso héroe de las primeras consolas vuelve al ataque; y lo hace con un juego de plataformas muy parecido a los de antaño.

29. PREHISTORIK MAN
Compañía: Titus
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, Mega Drive.

Originalmente editado para PC, *Prehistorik Man* es probablemente la mejor imitación de los Mario de toda la vida.

30. PRIMAL RAGE
Compañía: Time Warner
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive, 3DO, PC

Basado en una máquina recreativa de renombre internacional, *Primal Rage* sigue las pautas marcadas por *Mortal Kombat* con desigual fortuna. Las animaciones de sus personajes principales, eso sí, desbordan imaginación.



31. PSYCHO PINBALL
Compañía: Codemasters
Valoración: 8.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Psycho Pinball tiene, francamente, de todo: rampas que conectan unas mesas a las otras, sonidos digitalizados incluso en la versión de 3.5" y una atención al detalle por lo menos inusual. Es una compra inexcusable.

32. RAIDEN PROJECT
Compañía: Sony
Valoración: 6 sobre 10
Versiones disponibles: PlayStation

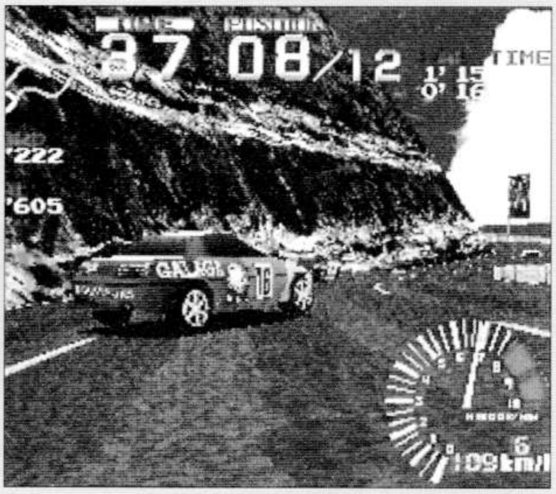
Frenético, aunque demasiado convencional, *Raiden Project* adolece de unos escenarios poco definidos y del desgaste de la fórmula de los *shoot'em-up* espaciales.

33. RETRIBUTION
Compañía: Gremlin Graphics
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: PC

La maestría en los simuladores tridimensionales de vuelo del equipo de programación Nova Logic se hace patente de nuevo en este *Retribution*, un juego con mayores dosis de acción que sus predecesores.

34. RIDGE RACER
Compañía: Namco
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: PlayStation

La espectacularidad de la puesta en escena no consigue disimular sus muchas lagunas en términos de jugabilidad; pero aún así, *Ridge Racer* es un CD al que resulta prácticamente imposible resistirse.



35. RISE OF THE ROBOTS
Compañía: Acclaim
Valoración: 5 sobre 10
Versiones disponibles: Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive, PC

Experimental, tosco, *Rise Of The Robots* intenta -pero no lo consigue- intelectualizar los más convencionales juegos de lucha como *Street Fighter*.

36. RISE OF THE TRIAD
Compañía: Apogee
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Violento, atrevido en cierta manera, *Rise Of The Triad* es la más afortunada réplica de *Doom*; no en vano comparte equipo de programación con el título original y una calidad gráfica claramente superior. Su débil trama argumental, sin embargo, lastra el desarrollo de la partida.

37. SAVAGE REIGN
Compañía: SNK
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: Neo Geo

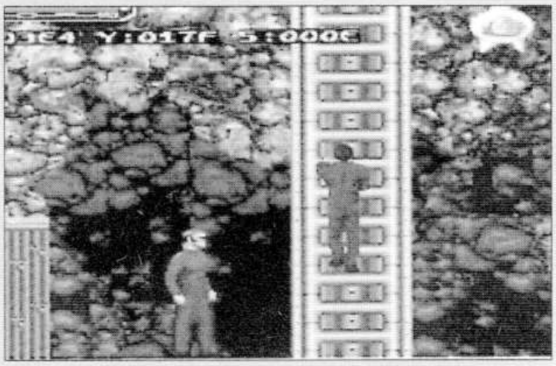
La mejor de las consolas -y la más cara- se destapa este año con *Savage Reign*, un juego de lucha magníficamente ambientado. Se anuncian versiones para sistemas mayoritarios, como los de Nintendo y Sega.

38. STARGATE
Compañía: Acclaim
Valoración: 6 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, Mega Drive

Adaptación más que convencional de un éxito cinematográfico, *Stargate* sólo puede interesar a quienes disfrutaron previamente del film.

39. STAR TREK: DEEP SPACE NINE
Compañía: Virgin
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, Mega Drive

Aunque los juegos basados en el universo creado por Gene Roddenberry nunca han despertado grandes pasiones, a *Deep Space Nine* se le esperaba con impaciencia. Y no lo merecía. Su estructura de plataformas carece de estilo, y las pinceladas de estrategia resultan insuficientes.



40. STAR WARS ARCADE
Compañía: Sega
Valoración: 6.5 sobre 10
Versiones disponibles: 32X

Versión muy fiel de la popular máquina recreativa, *Star Wars Arcade* se ve deslucido por una inquietante pobreza gráfica. Y estamos ante la regla, que no la excepción: las andanzas virtuales de los héroes de Lucas nunca acaban de cuajar.

41. SUPER SIDEKICKS 3: THE NEXT GLORY
Compañía: SNK
Valoración: 6 sobre 10
Versiones disponibles: Neo Geo

Si bien más sofisticado a nivel técnico que los dos juegos anteriores de la serie, *Super Sidekicks 3* no ofrece ninguna mejora sustancial que justifique su adquisición.

42. THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
Compañía: Sunsoft
Valoración: 5 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, Mega Drive

Imitando a la perfección los esquemas *beat'em up* de *Double Dragon*, los programadores de *The Death And Return Of Superman* desperdician -y es una lástima- la oportunidad de acercarnos con nuevas técnicas narrativas los últimos acontecimientos de la vida del Hombre de Acero.

43. TIME COP
Compañía: JVC
Valoración: 5 sobre 10
Versiones disponibles: Super Nintendo, Mega Drive

El único punto de interés de esta plúmbea adaptación de la película protagonizada por Jean Claude Van Damme es la realista -y ejemplarmente digitalizada- secuencia de movimientos del personaje central.

44. TOH SHIN DEN
Compañía: Takara
Valoración: 7.5 sobre 10
Versiones disponibles: PlayStation

Similar a *Virtua Fighter*, aunque carente de su ritmo endiablado, *Toh Shin Den* es una de las muestras más palpables de que la nueva consola de Sony tiene mucho que decir. Poco más se le puede pedir a la conversión de una máquina recreativa de éxito.

45. TRICK OR TREAT
Compañía: Proein
Valoración: 5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

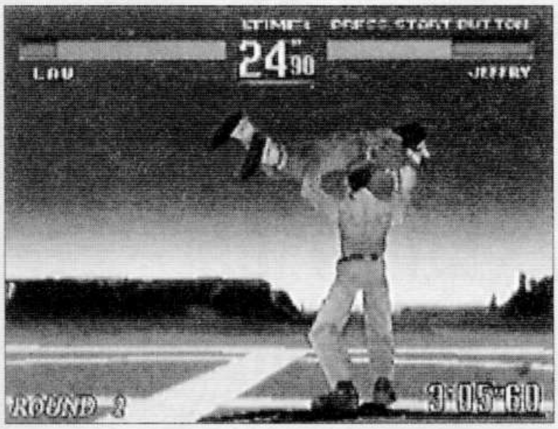
La única aportación destacable de los programadores españoles a este año, *Trick or Treat*, pretende emular a las aventuras gráficas norteamericanas con bromas andaluzas. Patético en ocasiones, brillante en otras, el juego no consigue remontar el vuelo.

46. UNDER A KILLING MOON
Compañía: Access
Valoración: 8.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Sugerente, realmente misterioso, *Under A Killing Moon* es probablemente el único título en el mercado que merece realmente ser calificado como *film interactivo.* El reparto de actores secundarios, encabezado por Margot Kidder, es de un alto nivel.

47. VIRTUA FIGHTER
Compañía: Sega
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: Saturn

Convertido en abanderado de la nueva generación de juegos tridimensionales, *Virtua Fighter* ha sido la razón por la que muchos aficionados se han decantado por la Saturn. La excelente caracterización de los personajes, unida a la gran variedad de llaves de combate, ha hecho posible el milagro.



48. VIRTUAL RACING
Compañía: Sega
Valoración: 7 sobre 10
Versiones disponibles: 32X

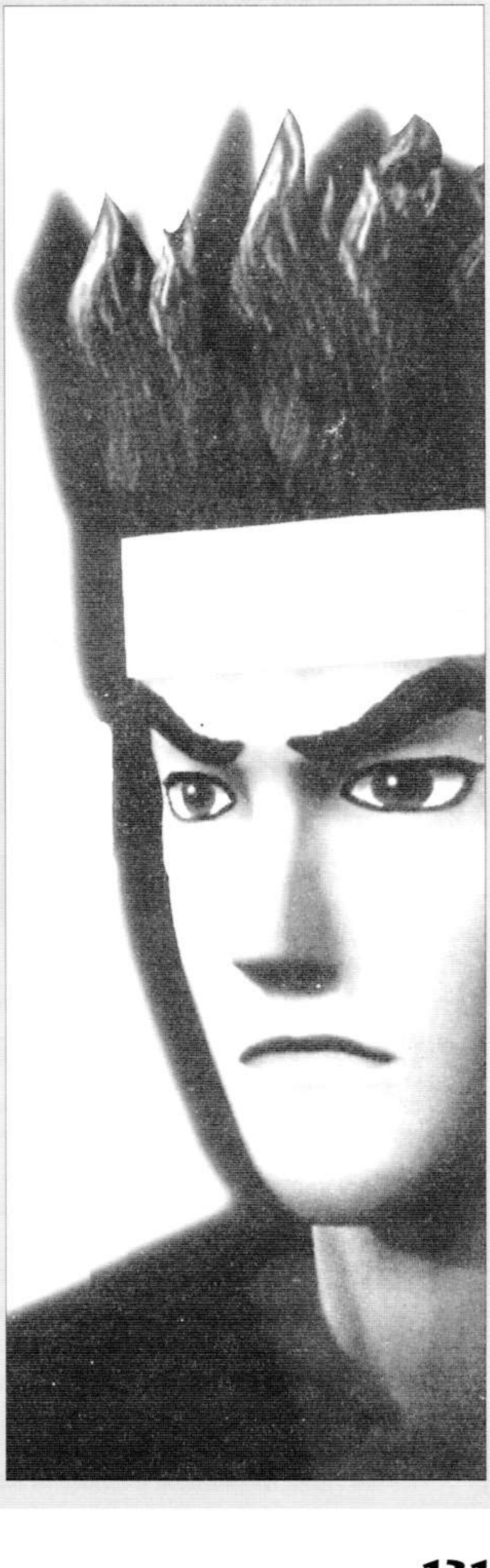
Auténtico *best-seller*, quizá la única razón de peso para comprar el módulo de ampliación de la Mega Drive, *Virtua Racing* se configura como una producción sobria -decepcionante hasta cierto punto- pero de gran calidad.

49. VIRTUOSO
Compañía: Elite
Valoración: 5.5 sobre 10
Versiones disponibles: PC, 3DO

El *virtuoso* del título es en realidad un rockero en horas bajas que debe *luchar contra los peligros de la realidad virtual.* Ni siquiera la indiscutible calidad de los gráficos logra elevar el tono menor de esta producción británica.

50. WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER
Compañía: Origin
Valoración: 8 sobre 10
Versiones disponibles: PC

Hay que reconocer que sus secuencias de combate aéreo no son precisamente nada del otro mundo; pero *Wing Commander 3* tiene a su favor una razón de tanto peso como la inclusión de medio centenar de secuencias cinemáticas protagonizadas por Mark Hammill. Y una banda sonora envidiable.



ÍNDICE

APARTADO MANGA

`Encuentro de culturas´, de María R. del Alisal. Fotos: Jaume Altadill. Página 3

`Boom manga´, de Juanjo Sarto. Página 6

`Otaku. La invasión de los ladrones de cuerpos´, de Cels Piñol. Página 12

Reseñas. Varios. Página 15

`Makako´, de Jesús Manuel Montané e Hi No Tori Studio. Página 26.

`Autores del manga´, Estudio Inu. Página 31.

Concurso de manga. `Mi pequeño Tomoka´, de David Ramírez. Página 38.

Encuesta sobre el manga. Página 51.

Opinión: `Así estamos... y la culpa es de Dragon Ball´, Juanjo Sarto. Página 56.

Concurso de manga. `Kuno & Kaori´, de Antonio Valentín y Vanessa Durán. Página 58

Títulos publicados. Página 71

Lista de fanzines. Página 77

Exposición: `Héroes del manga´. Página 82

APARTADO ANIME

`Un repaso nostálgico´, Jordi Sánchez Navarro. Página 85.

Reseñas. Varios. Página 89.

Opinión: `Dibujo y animación. Salidas profesionales´, Yolanda Alonso. Página 98.

`Entrevista amb Hayao Miyazaki´. Texto: Vicent Sanchis. Fotos: Jaume Altadill. Página 101.

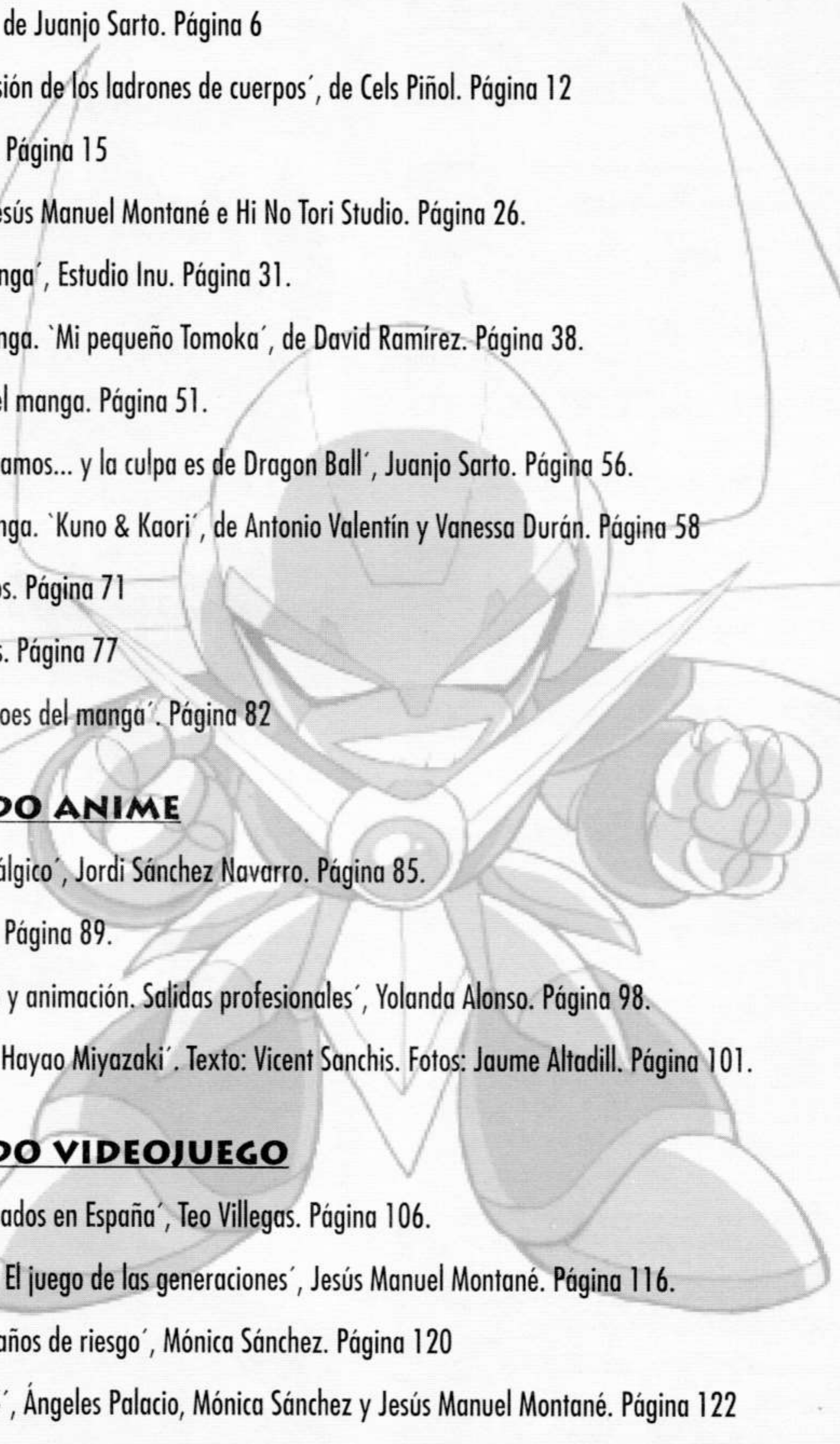
APARTADO VIDEOJUEGO

`Videojuegos creados en España´, Teo Villegas. Página 106.

`8, 16, 32 y 64: El juego de las generaciones´, Jesús Manuel Montané. Página 116.

Exposición: `25 años de riesgo´, Mónica Sánchez. Página 120

`Guía Crítica ´95´, Ángeles Palacio, Mónica Sánchez y Jesús Manuel Montané. Página 122



TODO SOBRE EL MANGA

SOL NACIENTE

En Noviembre en tu Revista.

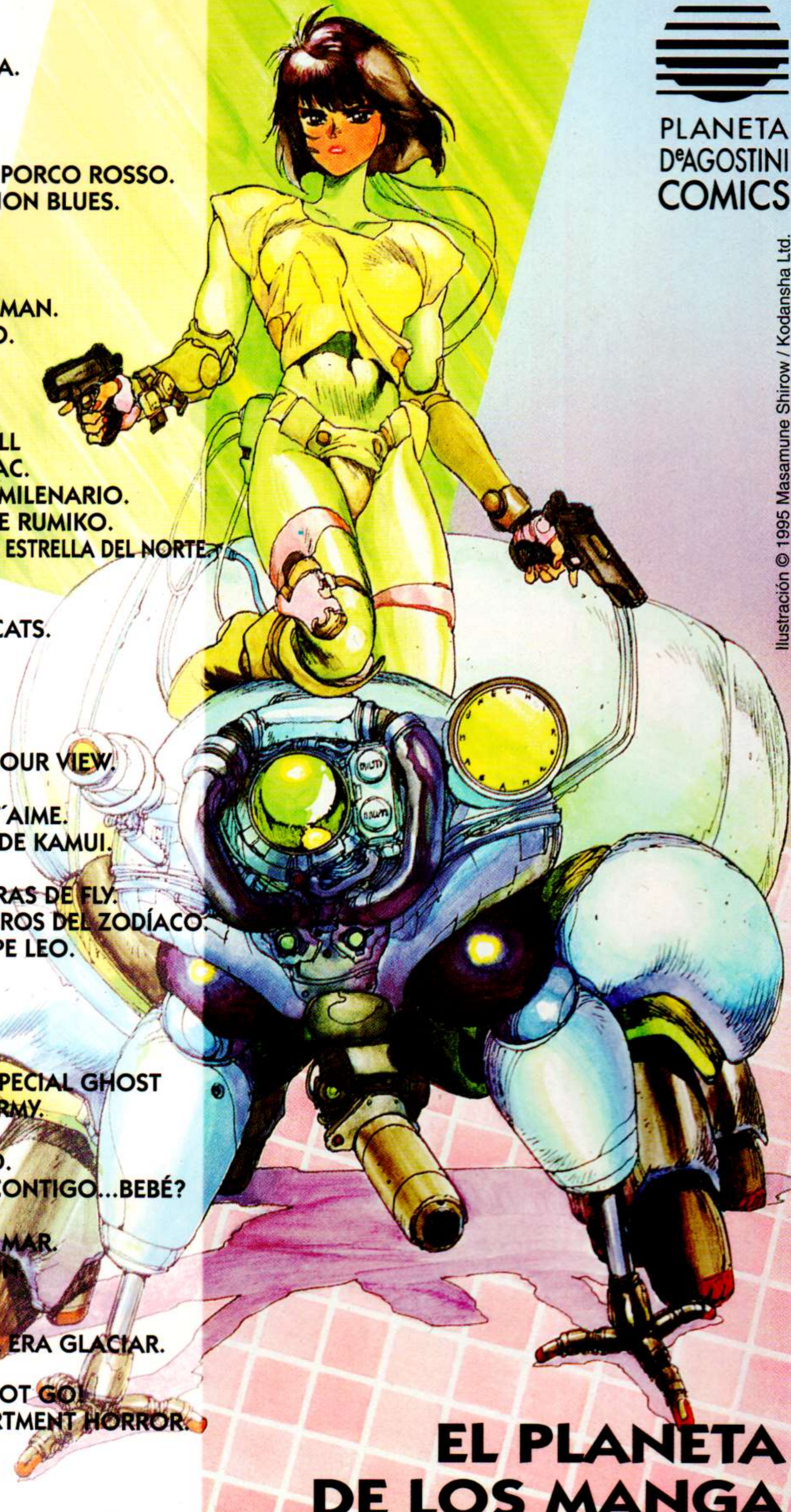
CINE / VIDEO / OCIO / TELEVISIÓN

FANTASTIC magazine

TE SORPRENDE CADA MES

PLANETA
DeAGOSTINI
COMICS

AH! MI DIOSA.
ALITA.
APPLESEED.
ASHGUINE.
ASÍ SE HIZO PORCO ROSSO.
ASSASSINATION BLUES.
BAOH.
BASTARD!!.
COMPILER.
CRYING FREEMAN.
CYBER-TOKIO.
DR. KOH.
DIRTY PAIR.
DORAEMON.
DRAGON BALL
BOLA DE DRAC.
EL DRAGÓN MILENARIO.
EL MUNDO DE RUMIKO.
EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE.
FATAL FURY.
GREY.
GUN SMITH CATS.
GUNHED.
GUYVER.
HELLO!
HOROBI.
HOTEL HARBOUR VIEW.
ICZER-ONE.
JULIETTE JE T´AIME.
LA LEYENDA DE KAMUI.
LAMU.
LAS AVENTURAS DE FLY.
LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO.
LYCANTHROPE LEO.
MACROSS II.
MAI.
NEO-TOKIO.
ORION.
PATRULLA ESPECIAL GHOST
PINEAPPLE ARMY.
PROMESA.
PSYCHOLAND.
¿QUE PASA CONTIGO...BEBÉ?
RANMA 1/2.
REGRESO AL MAR.
SAILOR MOON.
SANTUARIO.
SOBREVIVIR
EN LA NUEVA ERA GLACIAR.
STRIKER.
VENGER ROBOT GO!
WORLD APARTMENT HORROR.
X-1999.
XENON.
3 X 3 OJOS.



**EL PLANETA
DE LOS MANGA**

Ilustración © 1995 Masamune Shirow / Kodansha Ltd.